This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

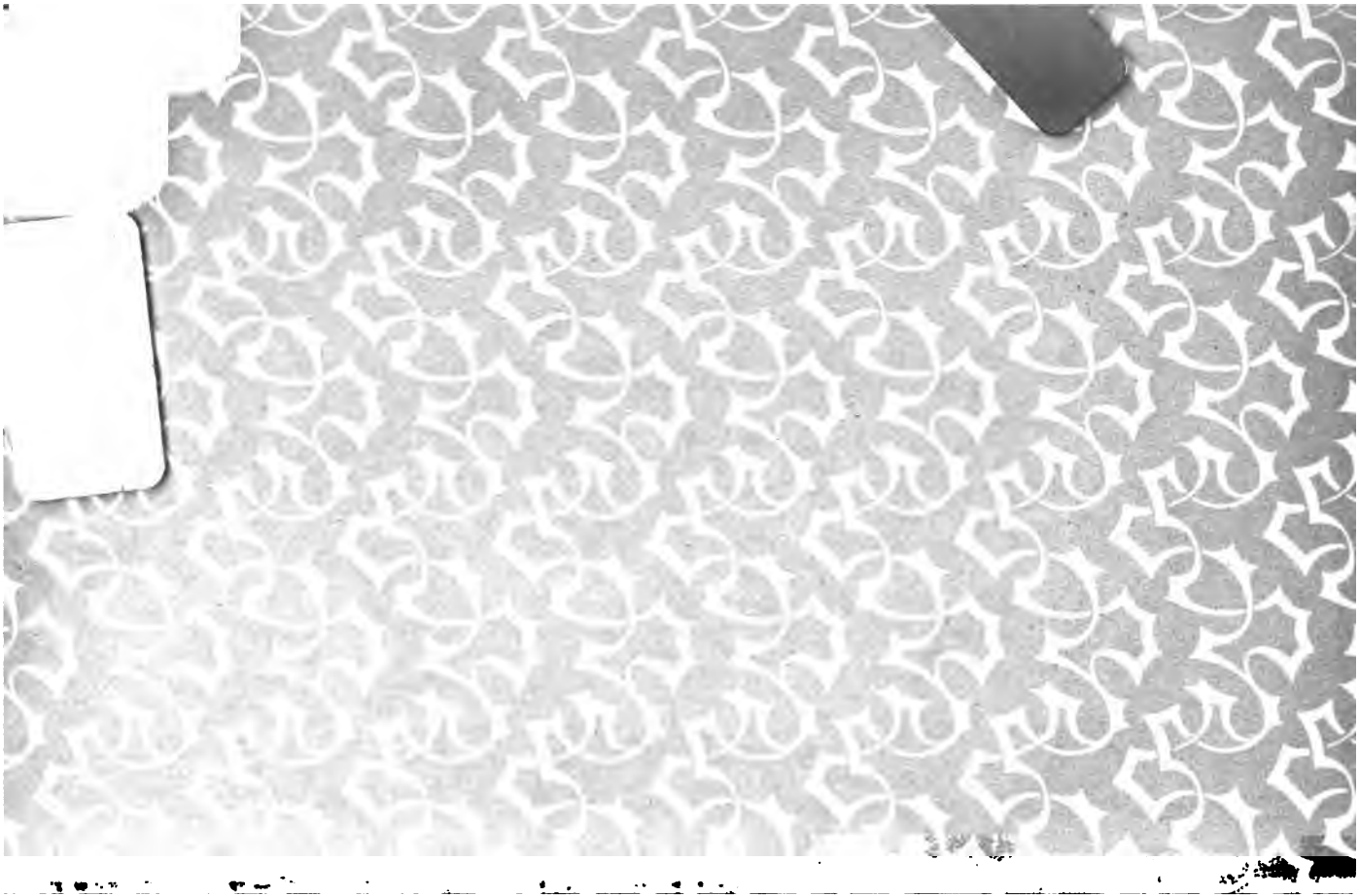
Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

NYPL RESEARCH LIBRARIES
3 3433 06818321 3

J. H. Schlender

Germanische Mythologie



Germanische Mythologie

(Schlüter)
ZAV

Germaniſche Mythologie

Zum Selbſtſtudium

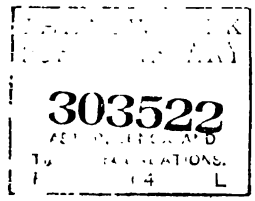
und zum Gebrauch an höheren Lehranſtalten

von

J. H. Schlender

Zweite, nach den neueſten Forſchungen
vollſtändig umgearbeitete Auflage

Dresden und Leipzig
Verlag von Heinrich Minden
1904


303522
L

Alle Rechte vorbehalten.

Meiner lieben Mutter.

Vorwort zur ersten Auflage.

Die Herausgabe dieses Buches wurde durch meine Vorträge über germanische Mythologie veranlaßt, die sich regen Zuspruches und stetig wachsenden Erfolges erfreuten, und glaubte ich, dem vielfach ausgesprochenen Wunsche, diese Vorträge im Druck erscheinen zu lassen, nach entsprechender Durcharbeitung, Folge leisten zu sollen. Das kleine Buch bietet keine kritische wissenschaftliche Behandlung des gewaltigen Stoffes, sondern das was mich dazu bestimmte, ihm die vorliegende Fassung zu geben, war der Wunsch, einem jeden, der nicht Zeit und Gelegenheit hat, sich in die großen Werke über die Vorzeit unseres Volkes zu vertiefen, das Wissenswerteste auf diesem Gebiet, nach den Forschungen von Grimm bis Golther, in knapper, allgemein verständlicher Form zugänglich zu machen. Hoffentlich trägt meine bescheidene Arbeit dazu bei, in Alt und Jung, Interesse für den nationalen Stoff zu erwecken.

Dresden, April 1898.

J. H. Schlender.

Vorwort zur zweiten Auflage.

Die zweite Auflage meines Handbuches über „Germanische Mythologie" erforderte eine eingehende, gründliche Umarbeitung, da die epochemachenden Forschungen darin berücksichtigt werden mußten, die unsere hervorragendsten Gelehrten auf diesem Gebiet,

in den letzten Jahren gemacht haben. Das Werk in der vorliegenden Fassung gibt das Gesamtresultat der mühevollen Studien aller nennenswerten deutschen und nordischen Mythologen, von Altmeister Grimm bis zu unseren Tagen und weist auf die Berührung der germanischen Mythologie mit derjenigen anderer indogermanischer Völker hin. Zugleich ist eine Fülle kulturhistorischen, geschichtlichen und literarischen Materials verwertet worden, das uns aus vaterländischen, altchristlichen, sowie aus englischen, skandinavischen und römischen Überlieferungen entgegentritt. —

Ich habe mich bemüht, den schwierigen Stoff in größtmöglichster Einfachheit und Klarheit darzustellen und mich von Hypothesen frei zu halten.

Das große Interesse, das meiner Arbeit von den gebildeten Kreisen, nicht nur in Deutschland, sondern in allen germanischen Ländern entgegengebracht worden ist, sowie die anerkennende Beurteilung derselben durch Autoritäten (Max Müller in Oxford u. a.) ließen mich unermüdlich vorwärtsstreben und zu einer allseitigen Erfassung des gewaltigen Stoffes gelangen. Ich habe erkannt, daß mein Handbuch der „Germanischen Mythologie" in der Tat eine Lücke ausfüllt, und daher hege ich die Hoffnung, daß es auch in dieser neuen Gestalt viele Freunde finden und die stetig wachsende Begeisterung für den nationalen Stoff erhöhen wird.

Dresden, April 1904.

J. H. Schlender.

Einleitung.

Da rauſcht das Haff, da rauſcht der Belt,
Da rauſcht das deutſche Meer;
Da rückt die Oder dreiſt ins Feld,
Die Elbe greift zur Wehr,
Neckar und Weſer ſtürmen an,
Sogar die Flut des Mains!
Vergeſſen iſt der alte Span;
Das deutſche Volk iſt eins!
Schwaben und Preußen Hand in Hand,
Der Nord der Süd ein Heer!
Was iſt des Deutſchen Vaterland? —
Wir fragen's heut nicht mehr!
Ein Geiſt, ein Arm, ein einz'ger Leib,
Ein Wille ſind wir heut.
Hurra, Germania, ſtolzes Weib!
Hurra, du große Zeit! —

Das Bewußtſein feſter Zuſammengehörigkeit der deutſchen Stämme, dem Freiligrath in begeiſterten Worten Ausdruck verleiht, hat nach langem gewaltigen Kampf endlich den glorreichen Abſchluß herbeigeführt

und der deutſchen Nation das einige Vaterland geſchaffen! Das lang Erſehnte wurde uns erworben durch die uralten Stammestugenden des germaniſchen Volkes, von welchen ſchon Tacitus mit Bewunderung berichtet, nämlich durch den altgermaniſchen Geiſt der Treue und Hingebung an Vaterland und Volk und durch das feſte Vertrauen auf die Hilfe höherer Mächte.

Seit den großen Tagen ſind wir uns des Germanentums mehr bewußt geworden und blättern mit Intereſſe und Liebe in den Büchern der Weltgeſchichte, um uns über die Entwickelung unſerer Nation zu belehren. Mit ganz eigenem Gefühl blicken wir dabei auf die Zeit germaniſchen Lebens zurück, da der gewaltige Schlachtengott Wodan-Odin ſelbſt zum Kampfe ermunterte und ſeine Getreuen zu Sieg und Walhalls Wonnen führte. Das mächtigſte Bindeglied für die einzelnen germaniſchen Stämme war in heidniſchen Tagen der gemeinſame Glaube an die Götter, die ſie im Kampfe ſiegreich geleitet hatten. Und regt ſich nicht unwillkürlich der Wunſch in uns zu erfahren, wie unſere Altvordern ſich ihren Göttervater vorſtellten und wie ſie ſich die anderen Bewohner Asgards dachten? — Wie feſſelnd iſt es, ſich mit dieſen Geſtalten näher vertraut zu machen, denn, es gibt kein Volk, deſſen Mythologie derjenigen der Germanen zu vergleichen wäre an liebevoller, ernſter Naturbeobachtung, an ſittlicher Kraft und an heiterer und doch zugleich markiger Auffaſſung des Lebens! In welch wundervoller Pracht und Poeſie wird uns der germaniſche Götterhimmel vor Augen geführt!

Die alte Götter- und Heldensage unseres Volks zeigt dieselbe ungezähmte Naturkraft, welche das Leben und Empfinden unserer Stammeltern erfüllte. In allen Naturvorgängen, in den täglich wahrnehmbaren, wie in dem Ausbruch elementarer Gewalten, sahen sie das Wirken ihrer Götter. Darum kann man die Götterlehre auch nur verstehen, wenn man sie mit dem Hinblick auf die Natur betrachtet! — Kalt und rauh war der heimatliche Himmel, unwirtlich die düsteren Waldungen; Kraft und Energie ihrer Bewohner wurden durch den fast täglich an sie herantretenden Kampf ums Dasein gestählt. Weit mächtiger wie auf andere Völker wirkten dabei die wechselnden Naturvorgänge auf das ungemein empfängliche Gemüt des Germanen ein. Da er nun diesem gewaltigen Empfinden ebenso gewaltigen Ausdruck verlieh, rief seine Phantasie die kraftvollen Götter- und Heldengestalten unserer Mythologie ins Leben!

Ein Zug tiefer Religiosität zeichnete unsere Ahnen aus! Bis in die täglichen Lebensverhältnisse hinein erstreckte sich der Zauber religiöser Gebräuche und Gewohnheiten, die Religion verlieh ihrem Leben eine eigene Weihe, und die Opfer und Feste, den Göttern zu Ehren veranstaltet, gaben demselben einen besonders farbenprächtigen Schmuck und Inhalt. Die Bekehrer fanden ein Naturvolk mit eigenartigen und lauteren Sitten, mit tiefem Gefühl und klarem, gesundem Verstande. Wir können nicht verhehlen, daß bei unseren Ahnen die wahre Hingabe an das Christentum nur nach langem Widerstreben und nach bittern

Kämpfen erfolgte. Die einfachen, kraftvollen Germanen trugen kein Bedürfnis nach Erlösung im christlichen Sinne in sich. Der Heiland, mit seinen duldenden, entsagenden Zügen, erschien ihnen als vollster Gegensatz zu dem Ideal eines Mannes, der stolz war auf alle Äußerungen seiner unüberwindlichen Kraft. Aber die geistige Hoheit und Festigkeit, die der Herr bei seinen Leiden offenbarte, mußten sie bewundern, und diese stempelten ihn in ihren Augen zu einem echten Helden. Das gleiche Gefühl entwickelte sich in ihnen für die Tapferkeit der Glaubensboten, die bei der Verkündigung des Evangeliums selbst vor dem Tode nicht zurückschreckten.

Die außerordentliche Strenge, mit der im Anfange, in übergroßem Glaubenseifer, die Religion der Liebe verbreitet wurde, war nicht dazu angetan, die Herzen der Germanen dafür zu erwärmen. Die tapfern Heidenstämme leisteten in wilden Kämpfen energischen Widerstand, — bis sie schließlich einsahen, daß sie gegen eine Macht fochten, die ihnen überlegen war. Aber noch lange Zeit erfüllte das Heidentum das ganze Leben des Volkes in unzähligen, liebgewordenen Sitten und Bräuchen, die einem echt nationalen Gefühl entstammten. Und mit diesem Empfinden haben allerdings die späteren Bekehrer gerechnet; sie erkannten die Notwendigkeit, bei Abschaffung der uralten, den Germanen heiligen Bräuche milder zu verfahren und schonten dadurch den deutschen Volksgeist. Nur auf diese Weise gelang es, die Herzen unserer Ahnen dem Christentum zuzuwenden. Zwar erschien ihnen der Heiland noch

lange, wie ein germaniſcher Volkskönig, als welcher er im „Heliand“ ſo wundervoll gezeichnet wird; auch der alte Kultus wurde zum großen Teil beibehalten und erſt im Laufe der Zeit mit chriſtlichen Gedanken und Empfindungen erfüllt. Ganz allmählich drang dann das Chriſtentum in das Gemüt des Volkes ein, und dieſes übertrug den Ernſt ſeiner religiöſen Überzeugung von den heidniſchen auf die chriſtlichen Vorſtellungen.

Mit der Einführung des Chriſtentums in unſerm Vaterlande iſt viel, ja faſt alles von den heidniſch-religiöſen Vorſtellungen unſerer Altvordern verloren gegangen, ſelbſt die von Karl dem Großen geſammelten Heldenlieder wurden unter Ludwig dem Frommen vernichtet. Doch im hohen Norden, in den ſchwer zugänglichen Gefilden Norwegens und Islands, wo das Evangelium ſich ſpäter und langſamer verbreitete, wie in unſerm deutſchen Vaterlande, ſind uns beredte Zeugniſſe des Götterglaubens erhalten geblieben. Dort iſt dieſer alte Schatz germaniſchen Denkens und Empfindens behütet; denn diejenigen, die das Chriſtentum im ſkandinaviſchen Norden zuerſt verbreiteten, waren Männer germaniſchen Stammes und beſaßen zu viel Nationalgefühl und Liebe zu den alten Überlieferungen, als daß ſie dieſe der Zerſtörung anheim fallen ließen. Und nur Germanen waren im ſtande, unſern nordiſchen Brüdern das Evangelium zu predigen, Germanen, erfüllt von heiliger Glaubensbegeiſterung und zu gleicher Zeit Männer, voll Kraft und Energie, die den Schwierigkeiten des Bodens und der Witterung Trotz bieten konnten, — Männer voll Verſtändnis für den ſtarren

Sinn, den eisernen Willen und die treue Anhänglichkeit an alte, liebgewordene Erinnerungen, die ihnen bei den Nordländern entgegentraten. Den feurigen Skaldengedichten des Nordens, wie den begeisterten Sängern derselben, brachte der germanische Verkünder der christlichen Lehre eine an Bewunderung grenzende Achtung entgegen, und er war nicht gewillt, mit Einführung des Christentums, diesen Schatz verloren gehen zu lassen.

Um 1230 sammelte der Isländer Snorri Sturluson die vorhandenen Götterlieder, in welchen die nordischen Skalden ihre Auffassung von den germanischen Göttergestalten ausgesprochen hatten. Diese Sammlung wird „die jüngere Edda" genannt. (Edda, Urgroßmutter.)

Ferner fand im siebzehnten Jahrhundert ein isländischer Bischof eine Sammlung von Götterliedern, die er „ältere Edda" nannte und dem Isländer, Sämund Sigfusson († 1133) [1]) zuschrieb. Uralte Balladen treten uns daraus entgegen, die durch die Skaldenpoesie eine neue Bearbeitung erhielten, freilich nicht unberührt von fremden Einflüssen. Aber, wenn sie auch nicht mehr ein Spiegelbild der religiösen Überzeugung jener Zeit sind, in der sie entstanden, sondern „ein Erzeugnis der Wikingerzeit, selbst durch antike und christliche Vorbilder beeinflußt, so atmen diese Gesänge doch echt heidnisch, nordischen Geist."

[1]) Forschungen haben ergeben, daß Sämund nicht der Verfasser gewesen. Die Sammlung war um 1240, von einem unbekannten Isländer veranstaltet worden. Snorri hatte aus dieser, ebenso wie aus anderen alten Skaldengedichten geschöpft.

Wir können nicht alles, was die Edda uns von den religiösen Vorstellungen der Nordgermanen berichtet, als in gleicher Weise bei den Südgermanen vertreten annehmen, doch die Grundanschauungen aller Stämme sind dieselben. Für die nordischen Göttersagen fehlen vielfach die entsprechenden deutschen Mythen; nur aus schwachen Überresten läßt sich bei uns das Fehlende ergänzen. Die spärlichen Reste deutscher Mythologie sind aber der ältere Stamm, auf den die Gesänge der nordischen Skalden sich zum Teil aufbauten und klimatisch färbten. Ein großer Teil der Sagen entwickelte sich jedoch hier nur bei einzelnen Stämmen; dieselben sind umso ausführlicher, je später der Stamm das Christentum annahm, je mehr er mit andern Völkern, wie Kelten, christlichen Angelsachsen ꝛc. in Berührung kam und je mehr er sich an den Ereignissen der Weltgeschichte beteiligte. Bei Betrachtung der Einzelheiten wird noch darauf hingedeutet werden, was sich als besonders deutsch erwiesen hat.

Die Edda ist zwar der Hauptborn, aus dem wir schöpfen, doch dürfen wir andere Quellen nicht vergessen, die uns einen Begriff von den Lebensanschauungen, dem Charakter, wie von den Sitten unserer Vorfahren geben. Berichten doch die überlieferten nordischen, angelsächsischen und deutschen geschichtlichen Werke manches von Gebräuchen und Anschauungen der alten Germanen. Weiteres offenbaren uns altrömische Inschriften, sowie Funde aus skandinavischen und deutschen Grabstätten, ferner die „Merseburger Sprüche“. Wichtig sind auch die Äußerungen griechischer und römischer

Schriftſteller über germaniſche Götterverehrung, (Cäſar in ſeinem „galliſchen Krieg“,) ferner diejenigen germaniſcher Autoren (der Angelſachſe Beda, der Däne Saxo Grammaticus, Jordanes ꝛc.). Und gedenken wir des großen Römers Tacitus und ſeiner „Germania“, ſo wird uns ein Gefühl der Bewunderung erfüllen für ihn, der unſere Voreltern ſo trefflich zu ſchildern verſtand und für diejenigen, die ihn zu einer derartig treuen und ausführlichen Schilderung ihrer Licht- und Schattenſeiten, ihrer Sitten und religiöſen Gebräuche begeiſterten!

Auch die Lebensberichte der erſten Glaubensboten ſind ins Auge zu faſſen, ſie erzählen viel von heidniſchen Vorſtellungen und Gewohnheiten; ebenſo wichtig ſind fürſtliche und geiſtliche Verordnungen gegen heidniſche Bräuche. Und wer mit offenen Augen und Verſtändnis durchs Leben geht, dem wird auch die Gegenwart manche Anklänge an längſt Vergangenes bieten. Der alte Götter- und Geiſterglaube erliſcht nicht in uns, er lebt fort in Namen, Sitten und Bräuchen, in kraftvollen Sagen und lieblichen Märchen, die eine Brücke bilden von fernen Zeiten bis zur Gegenwart! Den Hinweis darauf verdanken wir dem großen Forſcher altgermaniſcher Sprache, Sitte und Götterlehre, Jakob Grimm, dem es durch Jahre mühevollen Forſchens gelang, in das Weſen und Empfinden unſerer Vorfahren einzudringen. Grimm gebührt das Verdienſt, uns zu einem eingehenden Studium dieſes nationalen Stoffes angeregt zu haben, das bis dahin hinter demjenigen der griechiſchen Götterlehre immer zurückſtehen mußte! Grimm ſichtete und ordnete, was

bisher in wirrem Durcheinander zusammengetragen worden war; er erhob die Mythologie unserer Ahnen zur Wissenschaft; er wurde die Grundlage aller späteren diesbezüglichen Studien. Sind dieselben auch nicht völlig auf der Bahn Grimms geblieben, so sind dieses Gelehrten Verdienste doch unschätzbar. Nach Grimm beschäftigten andere bedeutende Männer sich mit germanisch-mythologischen Forschungen, in Bezug auf Götterlehre, Seelenglauben und Kultus, wie Uhland, Simrock, Müllenhoff, Jordan, W. Müller, Max Müller, Wolf, Mannhardt, und eine stattliche Reihe jüngerer und jüngster deutscher Forscher. Dazu gesellen sich namhafte nordische und englische Mythologen, wie Petersen, Bugge, Noreen, Vodskov, Tylor ꝛc. Diesen bewährten Forschern ist es gelungen, die alten, im Laufe der Jahrhunderte fast versunkenen Göttergestalten gleichsam wieder erstehen zu lassen und die germanische Mythologie allmählich zum bewußten Eigentum des deutschen Volks zu machen! Welch kostbare Schätze altgermanischer Vorstellungen und poetischer Gedanken enthüllen uns die Werke dieser Männer!

Der südliche Himmel übt auf das nordische Gemüt eine ungemeine Anziehungskraft aus; uns Nordländer treibt es hinab zu den sonnigen Gefilden Italiens und Griechenlands, von welchen her ein neuer Geist, eine Fülle von Schönheit und Wissen sich zu uns verbreiteten. Wenn wir aber längere Zeit in jenen Fluren gewandelt, unser Auge an der klassischen Schönheit der landschaftlichen Linien, den herrlichen Kunstwerken und an all den anderen Vorzügen des

Südens erquickt haben, dann fühlen wir zuerſt ein leiſes, bald ein ſtärkeres Sehnen nach dem geheimnisvollen Rauſchen unſerer heimatlichen Eichen und Tannen, nach dem winterlich beſchneiten Nadelwald, ſeinem erfriſchend kühlen, belebenden Hauch, nach dem Branden der Wogen des nordiſchen Meeres, kurz, — nach dem zwar wolkenbedeckten doch heimatlich vertrauten nordiſchen Himmel. Er behält immer ſeinen Zauber für uns, wir bleiben ſtets ſeine treuen, anhänglichen Kinder! — Und haben wir unſer Auge erfreut an den klaſſiſch ſchönen Göttergeſtalten der Hellenen, haben wir uns geſonnt an den lichten Erzeugniſſen ihrer wundervollen Phantaſie und Poeſie, dem Zauber des ſüdlichen Himmels, dann vernehmen wir plötzlich das Rauſchen der alten germaniſchen Götterhaine, ſowie der Midgardſchlange zorniges Toben, wir fühlen das Nahen der Sturm- und Eisrieſen und das ihres mächtigen Gebieters und Vernichters, des großen Donnergottes Donar-Thor! —

Und dieſes unſer Sehnen wird erſt geſtillt, wenn wir uns völlig verſenkt haben in den tiefen Ernſt und die eigenartige Schönheit des altgermaniſchen Himmels und ſeiner Bewohner.

I.

Der Seelenglaube.

Die Völker indogermaniſchen Stammes haben ſich, von ihrer aſiatiſchen Urheimat her, eine gewiſſe Verwandtſchaft in den religiöſen Vorſtellungen bewahrt, trotzdem Klima, Lebensverhältniſſe und fortſchreitende Ziviliſation ihren bedeutenden Einfluß dabei geltend machten. Bei allen dieſen Völkern erkennen wir zwei Ausgangspunkte für ihre religiöſen Begriffe, nämlich: den Seelenglauben und die Naturverehrung, die ſich beide eng miteinander berühren. Es iſt mehrfach nachzuweiſen, daß ſich von dem Seelenglauben allmählich die Verehrung der Naturmächte geſondert hat, und dieſe ſich bei einzelnen Stämmen zur Götterverehrung erhob. Freilich erſcheinen uns, unabhängig von dieſer Entwicklung des Götterglaubens, ſchon in alten Zeiten, der Himmel, die Sonne und die mütterliche Erde als die Verkörperung mächtiger göttlicher Weſen.

In der Kindheit ihrer Entwicklung glaubten die Germanen, daß die Seele nach dem Tode in die belebte Natur zurückkehre. Während des Lebens hatte ſie, nach der Vorſtellung unſerer Ahnen, den Menſchen perſönlich begleitet und lebte nun, nachdem ſie den Körper verlaſſen, außerhalb desſelben fort, und zwar in verſchiedenartigſter Geſtalt. Die Seele entwich beim Tode als Hauch, Wind, Nebel, Wolke oder Feuer; ſie

zeigte ſich den Lebenden ſogar in einem neuen menſchlichen Körper oder in einem tieriſchen, ſowie in Pflanzen und Gewäſſern.

Die Seele erſchien unſeren Ahnen als etwas Bewegliches. Das beweiſen uns die gotiſchen Bezeichnungen „saiwala“ für „Seele“ und „saiws“ für „See“, die beide urſprünglich etwas Bewegliches bedeuteten. Ebenſo erinnert uns das indiſche „anilas“ „Wind“ an das lateiniſche „anima“ „Wind“ und „Seele“, wie auch das griechiſche „psyche“ „Hauch“ und „Seele“ bedeutet; ſchon der Grieche identifizierte die Seele mit dem „Atem“ und dem „Wind“. —

Die Seele als Atem.

Nach altgermaniſcher Auffaſſung verläßt die Seele den Körper als Atem, man „atmet ſie aus“. Der verdichtete Hauch ließ die Seele auch als Nebel, Rauch oder Wolke erſcheinen. Weil der Atem kaum bemerkbar iſt, wurde die Seele auch als Schatten aufgefaßt.[1]) Schattengeiſter begleiteten auch als Schutzgeiſter den Menſchen von der Wiege bis zum Grabe, warnten und ſchützten ihn. — Als Atem gedacht, verbindet die geſchiedene Seele ſich mit dem Lufthauch, lebt im Winde fort und im Sturm und eint ſich der Schar der Geiſter des wütenden Heeres, das im ſpätern Volksglauben vom Sturm- und Schlachtengott Wodan geführt wird.[2]) In das Gebiet dieſer Vorſtellung gehören auch die Sagen von den Kämpfen

[1]) Schon Homer läßt die Seele als Schatten oder Rauch entweichen.

[2]) Die norwegiſche Sage läßt bei Sturm noch heute die „Askereia“ (Blitz und Donner) durch die Luft brauſen, ein Heer von Dieben, Betrügern und Verleumdern.

der Seelen in der Luft über den irdiſchen Schlachtfeldern, wie dies von den Seelen der Hunnen und Weſtgoten, über den Häuptern der Krieger auf den katalauniſchen Gefilden, im Jahre 451, berichtet wird. Darin erblicken wir die Auffaſſung, daß die dem Körper entwichene Seele fortlebt und handelt, oft gebunden an den Ort ihrer Beſtattung. Auch die „Einheriar" der Skaldenpoeſie, die tapferen Kämpfer Odins, die in Walhall, dem Kriegerparadieſe weilen, ſind aus dem Glauben hervorgegangen, daß die Seelen gefallener Krieger auch im Jenſeits ihr ruhmreiches Heldenleben fortführen.

In Walhall (Totenhalle) dem Saale des Göttervaters, iſt alles von kriegeriſcher Pracht erfüllt! Mit Schilden iſt das Dach gedeckt, Speerſchäfte bilden die Balken, Panzerhemden decken die Bänke und Schwerterglanz erleuchtet die Halle. Eine heilige Mauer und der Hain Glaſir, deſſen Bäume goldenes Laub tragen, umgeben dieſelbe. Walhall hat fünfhundertundvierzig Türen, deren jede täglich achthundert Einherjar aus und eingehen läßt. Ihre Zahl beträgt alſo über 400000. Daraus läßt ſich entnehmen, von welch ungeheurer Größe man ſich Walhall vorſtellte. Walhall.

Kampfesfreude und Heldenſinn beſeelt die in der Götterhalle Aufgenommenen. Erfüllt von dem Gedanken den Aſen dereinſt gegen die Übermacht der Rieſen beizuſtehen, üben und ſtählen ſie täglich ihre Kraft im Kampf mit einander. Jeden Morgen weckt der Hahn der Götter, mit goldenem Kamme geſchmückt, die Einherjar Odins. Sie ziehen hinaus, bekämpfen und

töten ſich gegenſeitig; des Mittags werden ſie neu belebt und zu Odins Tafel gerufen; die Wunden heilen und ſie erfreuen ſich des fröhlichen Zuſammenſeins bei kräftigender Speiſe und erquickendem Trank. Das Fleiſch zum Mahle liefert ihnen der ſich ſtets erneuende Eber Odins „Sährimnir“,[1]) das Getränk, den Met, die Ziege Heidrun. Odin ſelbſt nährt ſich nur von Wein, die ihm gereichte Speiſe gibt er den beiden Wölfen, die zu ſeinen Füßen liegen. Das Gefilde von Walhall betritt man durch die heilige, alte Pforte Walgrind. Um dorthin zu gelangen, müſſen die Helden einen wogenden Strom durchwaten.

— Im Sturm erblickte man eine Vereinigung von Seelen; aus den Bergen, (in der Volksphantaſie urſprünglich aus den, als Berge auf die Erde verſetzten Wolken) bricht der Wind hervor und kehrt in dieſelben zurück. Daher ſind Berge ebenfalls ein Aufenthaltort der Toten. Unter der Obhut der Totengöttin weilen die Seelen in den deutſchen Venus- und Hollenbergen und locken andere Sterbliche dorthin. So läßt ſich die Sage von der „Lorelei“ erklären und diejenige vom „Rattenfänger von Hameln“, der, nach der urſprünglichen Myte, die Seelen der Kinder, in Geſtalt von Ratten, dorthin führt. Nordiſche Sagen berichten vielfach von Seelen, die in Bergen weilen und Lebende zu ſich rufen. Eine isländiſche Sage erzählt, daß Thorolfr feſt daran glaubt, daß er und ſeine Nach-

[1]) Sährimnir iſt ein Bild der Sonne; er wird von den dahingegangenen Seelen tagtäglich verſpeiſt, erneut ſich aber immer wieder, gleich der Sonne, die, nach ihrem Untergang am Abend, an jedem Morgen wieder herrlich erſteht.

kommen, nach dem Tode, in den Berg Helgafell kommen werden. Als Thorſtein, ſein Sohn, beim Fiſchen ertrunken war, ſah ein Knecht, wie der Berg ſich auftat, und Thorſtein jubelnd begrüßt wurde. In den germaniſchen Sagen von Wodan, von Kaiſern und anderen Lieblingen des Volks, die in Berge entrückt ſind, erkennen wir dieſe uralte Auffaſſung unſerer Vorfahren. Vielleicht bedeutete ſelbſt Walhall anfänglich nur den „von den Toten erwählten Berg"; in Schweden findet man heute noch Berge mit „Valhall" bezeichnet.

Ebenſo wie Walhall erſt in ſpäteren Skaldengeſängen als Wohnort der Seelen erſcheint, ſo entwickelt ſich erſt ſpäter der Begriff des Seelenheims der Hel. Aus der Örtlichkeit Hel, dem Totenreich, entwickelt ſich weiter die Totengöttin Hel, eine Tochter Lokis, die alle bei ſich aufnahm, und helte (feſthielt), die Odin ihr ſandte, nämlich diejenigen, die den Strohtod ſtarben, wie Frauen, Kinder, Altersſchwache und Kranke (ſiehe Hel).

Der älteſte, urſprüngliche Gedanke des Fortlebens der Seele iſt immer der, daß die Seele im Lufthauch, im Wind oder Sturme weiterlebt oder ſich in der Luft über die Wolken erhebt, um in einem ſchönen Luft- und Lichtreich ein zweites Daſein zu beginnen. Die Vorſtellung von einem unterweltlichen Seelenreich entwickelte ſich wohl durch die Idee, das über den Wolken gedachte Seelenheim gleichſam umzukehren, unter die Erdoberfläche zu verſetzen und die Wolken über dieſem unterirdiſchen Reich als Waſſer von Brunnen und Seen zu denken. Dann ward Hel die Todesgöttin,

oder die allwaltende Erdmutter Frija (Nerthus, Holda,) zur Schirmerin dieſes Reiches. Sie nimmt die Seelen zu ſich und ſendet ſie, der Sage nach, als Kinderſeelen wieder zur Erde empor, indem ſie dieſelben dem ihr geweihten Vogel, dem Storch oder Odebor, d. i. Seelenbringer, anvertraut. Auch die Vorſtellung von dem Jungbrunnen iſt damit erklärt: durch das Waſſer dieſer Brunnen, der Seelenheimat, erlangte man eine Erneuerung, Verjüngung der Seele und weitergehend auch des Körpers.

Die Seele als Feuer.

Die Seele, die den Körper kalt zurückläßt, konnte leicht als Feuer und Licht aufgefaßt werden; man ſah in ihr die den Körper erwärmende Luft, das ſanftlodernde Feuer. Wir hören im Volksmund noch heute vom „Lebenslicht ausblaſen," und an Geburtstagen werden ſo viele Kerzen angezündet, als Lebensjahre gefeiert werden. Altnordiſche Gräber waren der Sage nach erleuchtet: Held Angantyr und ſeine Brüder erſcheinen in der Nacht als Flammen auf ihren Gräbern. Feuergeiſter, d. h. Seelen Abgeſchiedener ſind die Erſcheinungen des Irrlichts in Deutſchland, des Willy with the wisp in England, des lygtemand (Lichtmanns) in Dänemark, des eldgast (Feuergeiſt) in Schweden, die über den Sümpfen hin- und herhuſchen, ſich der Sage nach zuweilen mit dem wilden Jäger vereinigen.[1])

[1]) In der griechiſchen Sage von Meleager und in der nordiſchen von Nornageſt finden wir der Helden Daſein an eine Kerze geknüpft, und im Märchen vom „Gevatter Tod" erſcheinen die Leben der Menſchen in einer unterirdiſchen Höhle, in Geſtalt von vielen tauſend Lichten.

Wie die einzelne Seele als Flamme weiter lebend gedacht wurde, so war unſern Ahnen, auch in dieſem Sinne, das Herdfeuer heilig, als Sammelplatz der Seelen, in alten Zeiten die Begräbnisſtelle. Hier weilten die Geiſter der Vorfahren als Schutzgeiſter der Familie, (wie die indiſchen Pitaras) und der Hausvater brachte ihnen tägliche Opfer dar. Allmählich opferten Familienvereinigungen den Seelen von abgeſchiedenen Verwandten gemeinſam, erwieſen ihnen göttliche Ehren. Hatten Familienglieder ſich durch hervorragende Taten Ruhm erworben, ſo wurden ſolche Ahnen als Heroen verehrt, die als Schutzgeiſter der Familie, ſowie des ganzen Landes auftraten.[1]) Und Heroen wurden ſpäterhin nicht ſelten zu Göttern erhoben.

Die Seele in Tiergeſtalt.

— Wie ſchon erwähnt, dachte man ſich die Seele auch in Tiergeſtalt weiterlebend. Wir erkennen in dieſer Vorſtellung, die faſt allen indogermaniſchen Völkern eigen iſt, vielleicht eine, durch den altägyptiſchen Kultus beeinflußte Auffaſſung. — Unter den Tieren, in welche die Seele ſich verwandeln konnte, wird in alten Zeiten mit Vorliebe die Schlange genannt, die etwas Geheimnisvolles an ſich hatte, da ſie ſich geräuſchlos fortbewegte, plötzlich erſchien und ebenſo verſchwand. Sie hielt ſich beſonders gern in der Dunkelheit auf und erſchien den Germanen als eine dahingegangene Seele, die in der Nähe ihres Heims

Schlange.

[1]) Held Halfdan galt den Schweden als Sohn Thors und nach ſeinem Tode wurde ihm wie dem Gott geopfert; dasſelbe meldet die Sage von König Eirik von Schweden.

beſtattet war.[1]) Vielfach finden wir in altgermaniſchen Familien ein Schlangenpaar als Schutzgeiſter (Seele des Ahnherrn und der Ahnfrau des Geſchlechts). Aus dieſem Grunde iſt die Schlange in einzelnen germaniſchen Gegenden heute noch im Hauſe gern gelitten. Die Seele hütet als Schlange den Grabſchatz; oft iſt ſie geflügelt, heißt dann Lintwurm[2]) oder Drache[3]). Sagen und Märchen legen ihr daher ein Schlüſſelbund bei, ſowie eine Krone, die, wenn ſie der „Otternkönigin“ geraubt wird, einen großen Schatz verleiht.

Kröte. Auch in der Kröte verehrten unſere Altvordern die Seele eines Familiengliedes; ſpätere Sagen erzählen, daß ſie im Keller die Lebensmittel in gutem Zuſtande hielte.

Wieſel, Maus. Heſſiſche Vorſtellung ſah in einem weißen Wieſel, niederrheiniſche in einer Maus die Geſtalt einer dahingegangenen Seele. Allbekannt iſt die Sage vom „Binger Mäuſeturm,“ die ſchon im 11. Jahrhundert in allen germaniſchen Ländern erwähnt wird und ſich im 14. Jahrhundert an Biſchof Hatto und den Binger Mäuſeturm knüpft. Die Hatto bedrängenden Mäuſe ſind urſprünglich die Seelen der verbrannten armen

Ratte. Leute. — Der „Rattenfänger von Hameln“, der, nach der Sage, die als Ratten gedachten Kinderſeelen anlockt, führt dieſelben in den Koppenberg, erſt in ſpäterer

[1]) Auch die Griechen pflegten, am Grabe ihrer Heroen, häufig eine Schlange als deſſen Seele, die, als Dank für die Verehrung, Heimat und Freunde ſchützte.

[2]) — „lint“ iſt mit „wurm“ identiſch; denn beides bedeutet „Wurm“

[3]) Vom lateiniſchen „drako“ abgeleitet.

Entwicklung treten die Kinder selbst an die Stelle der Ratten, und für das Fortführen derselben wird ein Grund erfunden, nämlich: die Undankbarkeit der Hameler Bürger und die Rache des Spielmanns. Das Pfeifen desselben entstammt dem Pfeifen des Windes, mit dem die Seelen dahinfuhren.

Vögel und Insekten.

Da die Seelen unendlich schnell entschwanden, verlieh man ihnen die Gestalt eines Vogels, oder die eines Insekts.[1])

Germanische Überlieferung läßt Seelen von Selbstmördern als Krähen und Raben erscheinen, während man in Schwänen und Tauben Seelen von besonders guten Menschen erkannte (Märchen vom Aschenbrödel und vom Machandelbaum). Auch in Störchen,[2]) Bienen, Mücken, Schmetterlingen,[3]) Grillen erblickte der Volksglaube Seelen Verstorbener.

Wolf und Bär.

Wie bei den Griechen die Seele eines tapferen Helden mitunter in Wolfsgestalt erschien, so verehrten tapfere Nordgermanen die Seelen der sie schützenden Ahnen in Wolf- und Bärengestalt. — Selbst lebende Menschen konnten sich durch Zauberei in Tiere verwandeln. Die Vorstellung vom Werwolf (Mannwolf) finden wir bei fast allen indogermanischen Völkern.[4]) Manche lebten in dem Wahne, daß ihre Seele schon bei Lebzeiten vorübergehend in Wolfsgestalt gefahren

[1]) Schon die Inder sahen ihre Ahnen, die Pitaras, als Vögel umherfliegen und auch die Griechen erblicken sie z. B. als Uhu und als Fledermaus.

[2]) Niederdeutsche Sagen lassen Störche nur bei uns als Vögel erscheinen, im Süden leben sie als Menschen.

[3]) Schädliche Geister, die Vorräte verderben.

[4]) Bei den Indern nicht.

ſei; ſie ahmten infolgedeſſen die Laute, die Bewegung und die blutdürſtigen Taten des Wolfes nach. Die Mythe läßt ſolche Leute in Wolfsfelle ſchlüpfen; die Wolfsnatur dauerte nur neun Tage,[1]) wirft man dann ein Eiſen über die Betreffenden oder ruft ſie dreimal bei ihrem Namen, ſo ſind ſie entzaubert. Sie hauſen beſonders in den Zwölfnächten.

Weisſagen der Tiere

Aus dem Glauben an das Weiterleben der Seele in Tiergeſtalt erklärt ſich auch die Gabe der Weisſagung bei den Tieren. Der Seele iſt nichts unbekannt, was auf Erden geſchieht, an allen Vorgängen nimmt ſie Anteil. Sie kann in die Zukunft blicken und dieſelbe in Tiergeſtalt und in tieriſchen Lauten den Sterblichen offenbaren. Dieſe Vorſtellung war unſeren Ahnen tief eingewurzelt. Noch heute ſieht der Volksglaube im Bellen des Hundes, im Wiehern der Pferde, im Miauen der Katze, im Eulengeſchrei, im Krähen des Hahns, im Zirpen der Grille ꝛc. einen Hinweis auf zukünftige Ereigniſſe, guten oder ſchlechten Ausgangs; einzelne Tiere bringen Glück, andere Unheil.[2])

Die ältere Sage läßt die Vögel ſogar ſprechend die Zukunft prophezeien.[3]) —

---

[1]) Aus dem Seelenglauben zu erklären. Der Tote pflegte am neunten Tage nach ſeinem Dahinſcheiden dem Lebenden zu erſcheinen; dann waren die erſten Opfer, dem Toten zu Ehren beendet.

[2]) Wolf, Fuchs und Adler bringen Glück, Haſen und Katzen Unheil.

[3]) Adler prophezeien den Ruhm Helgis des Hundingtöters; Sigurd wird durch Vögel vor Regins falſchen Abſichten gewarnt. Dieſelbe Vorſtellung hat ſich im Märchen erhalten.

Die ihre Angehörigen ſchützende Seele erſchien oft in Tiergeſtalt, beſonders im Traume. Nach dem Glauben unſerer Ahnen wurde der Traum von Seelen Dahingeſchiedener erzeugt.[1]) Träume wurden gedeutet und man glaubte feſt an die Erfüllung derſelben. Aber auch beängſtigende, quälende Träume wurden von Seelen hervorgerufen, die als Alp (mit Truggeiſt erklärt) oder Mare (Name unerklärt) den Schläfer drückten. Dieſe Seelen nahmen zuweilen auch Menſchengeſtalt an. Der Alp entweicht bei Nennung ſeines Namens.[2])

Die Seele in Pflanzengeſtalt.

Pflanzen und Bäume gewährten der dahingegangenen Seele ebenfalls einen beliebten Aufenthalt. Das Flüſtern oder Rauſchen der Baumwipfel bei geringem oder ſtarkem Windeswehen rief dieſen Glauben hervor. Ahnenſeelen behüteten von dort aus die Hinterbliebenen.[3]) Dadurch erklärt ſich die hohe Verehrung beſtimmter Bäume in heidniſchen Tagen. Tapfere Helden lebten in Eichen fort, zarte Jungfrauen in Lilien und Roſen.

Die Seele in Menſchengeſtalt.

Die tiefe Liebe zu den Dahingegangenen erzeugte die Vorſtellung, daß die Seele auch in Menſchengeſtalt und zwar in der ihr im Leben verliehen geweſenen wiederkehren könne. Aus dieſem Glauben

[1]) Das Wort „Traum“ wird mit dem altnordiſchen „draug“ „Geſpenſt“ in Beziehung gebracht.

[2]) Die Alperſcheinung zeigt den Übergang von der Seelen- zur Naturverehrung; denn auch den Elben wird das Beängſtigen im Schlafe nachgeſagt.

[3]) Der ſchwediſche „Vard“ oder „Boträd“ d. i. „Wacht-“ oder „Hausbaum“ wird der Baum der „Tomtegubber“ der „Gehöftsahnen“ genannt.

entwickelt ſich derjenige an „Wiedergänger“, nordiſch „Draugen“ genannt. Sie zeigen ſich den Lebenden in der Nähe ihres Grabes, um ſie vor Gefahren zu wahren oder — ihnen zu ſchaden. Wiedergänger ſind ſolche Seelen, die keine Ruhe im Grabe finden; ſie kehren zur Erde zurück, um eine Arbeit zu vollenden, ein Verſprechen zu erfüllen, oder um die übermäßigen Klagen und Tränen der Angehörigen zu verhindern.[1]) Denn ſchon Tacitus ſagt unſern Ahnen nach, daß ſie Wehklagen und Weinen ſchnell — Schmerz und Trauer nur langſam aufgeben. —[2])

In dieſen Vorſtellungskreis gehört auch die Sage von der „weißen Frau“, der Ahnfrau edler Geſchlechter, die vor jeder ihren Nachkommen drohenden Gefahr, dem Volksglauben nach, erſchienen iſt und erſcheint, die Lebenden zu warnen. Im Norden hieß die bei einem Geſchlecht als Schutzgeiſt auftretende Ahnenſeele die
Fylgja. Fylgja (Folgegeiſt); ſie wurde hoch verehrt.[3]) Oft erſchien ſie allerdings auch in Geſtalt des Tieres, deſſen Gemütsart derjenigen des Verſtorbenen ähnlich war.

Eine eigentümliche Erſcheinung des Seelenglaubens
Hexen. ſind die „Hexen“, die eng mit dem Weſen des Alp-

[1]) Die Sage vom „Tränenkrüglein“.

[2]) Die alten Inder glaubten an ein troſtloſes Umherirren der „Preta“ d. i. der Heimgegangenen auf Erden, das ſo lange anhielt, bis ſie durch beſtimmte Opfer der Hinterbliebenen ſich im Jenſeits zu den „Pitaras“, den Ahnen verſammeln konnten. Dann ſchützten oder ſtraften ſie die Angehörigen auf Erden, je nachdem ſie geehrt oder vernachläſſigt worden. Eine ähnliche Auffaſſung finden wir bei den Perſern und auch bei Heſiod.

[3]) Der Isländer Hall wollte ſich nur zum Chriſtentum bekehren laſſen, wenn ihm der Erzengel Michael als Fylgja zugeſichert würde.

traumes zuſammenhängen, und die im Volksglauben chriſtlicher Zeit ſogar noch Jahrhunderte lang ihr Weſen treiben. Der Name „Hexe“ iſt von „hagazuſſa“ herzuleiten, d. i. die feindſelige Waldfrau. Auch Truden und Druden werden ſie genannt. Sie ſind zunächſt als Geiſter Verſtorbener aufzufaſſen, die Menſch und Vieh Schaden bringen und Unwetter erregen. Aber auch lebende Frauen wurden im Norden Hexen genannt, nämlich ſolche, die nach abergläubiſcher Vorſtellung, während des Schlafes ſich von ihren Seelen trennten und dieſe ausſchickten, um andern zu ſchaden. Sie fliegen entweder in ihrer eigenen Geſtalt durch die Lüfte, oder in Geſtalt eines ſchnellen Tieres; auch reiten ſie auf Wölfen, Böcken, Katzen und Beſen. Oft ziehen ſie mit dem Seelenheer durch die Lüfte und feiern ihr Feſt in den Zwölfnächten. Sie verſammeln ſich gern auf Bergkuppen (Blocksberg genannt) z. B. auf dem Brocken im Harz. Man glaubte, daß ſie hier in der Oſtaranacht (Nacht zum 1. Mai) Menſchen ſchlachteten, deren Herz verzehrten und alsdann Tänze aufführten. Sie zeigen einen nur bösartigen Charakter.

Holda.

Die verſchiedenſten Forſcher berichten von der Göttin Holda, die während der Zwölfnächte mit einem Gefolge durch die Luft fährt. Auch ſie iſt auf den Seelenglauben zurückzuführen. In der wohl erſt in chriſtlicher Zeit entſtandenen Frau Holde, die beſonders in Mitteldeutſchland verehrt wurde, können wir eine Verkörperung der Holden (d. ſ. freundliche Naturgeiſter, Seelen Verſtorbener) erblicken. Ihrer Geſtalt ſind dann Züge der Göttermutter Frija-Frigg beigelegt.

Frau Holde wohnt mit den Holden in Bergen (dem Venus- oder Hörſelberg in Thüringen) oder unter Teichen und Seen (in dem Frau Hollenteich, ſ. ö. vor Kaſſel) von woher ſie dann, gleich Frigg, die Holden, als Kinderſeelen zur Erde emporſendet. Oft brauſt ſie mit ihnen durch die Lüfte; ſie reitet dann einen Schimmel. Auch hält ſie einen Umzug in einem Wagen, der zuweilen beſchädigt wird. Sie belohnt den, der ihr beim Ausbeſſern hilft, mit Holzſpähnen, die ſich ſpäter in Gold verwandeln. Frau Holde zeigt im übrigen Hausfrauen-Eigenſchaften, belohnt fleißige Spinnerinnen, beſtraft faule.

Perchta. In Perchta d. i. die Glänzende, iſt eine der Holda gleichbedeutende Erſcheinung zu betrachten; wir finden ihre Geſtalt in ganz Oberdeutſchland genannt. Auch ſie zieht mit Seelen verſtorbener Kinder, den Heimchen, durch die Luft, oft mit großem Ungeſtüm. Ihr Hauptfeſt wird am Abſchluß der winterlichen Seelen-Feſtzeit, am 6. Januar gefeiert, darum wird dieſer Abend Perchtenabend genannt. Ihr zu Ehren fand und findet das Perchten-Laufen und Springen ſtatt. Man opfert ihr beſondere Speiſen. Gleich Holda zeigt auch ſie mitunter gütige und häusliche Züge; ſie ſpendet Ackerſegen, gibt dem Vieh Gedeihen und beaufſichtigt das Spinnen. Die Volksphantaſie erblickt ſie ſtets in leuchtend weißem Gewande. (Die weiße Frau.) —

Walküren. In den Walküren (Totenwählerinnen) zeigen ſich die verſchiedenſten mythiſchen Elemente, ihr Urſprung iſt aber auch im Seelenglauben zu ſuchen.

Hoher Heldenſinn beſeelte die germaniſche Jungfrau, deren ganze Erziehung, wie die des Mannes, ſie an Kampf und Sieg gewöhnte. Berichtet doch Tacitus, daß die Geſchenke für eine Neuvermählte ein gezäumtes Roß, Schild, Schwert und Speer waren. Aus dieſen Gaben konnte das Weib erkennen, daß es nicht außerhalb der kriegeriſchen Ereigniſſe ſeines Stammes ſtand, ſondern „als treue Genoſſin des Mannes im Frieden wie im Kriege leben und ſterben ſollte".

Und das germaniſche Weib lebte der Liebe und Pflicht zu Gatten und Vaterland! In dem kriegeriſchen Zeitalter unſerer Ahnen begleiteten die Frauen ihre Männer in die Schlacht, ermunterten durch ihren Zuſpruch wankende Schlachtreihen zu erneutem Widerſtand, zu erneutem ſiegreichen Vordringen. Blutende Wunden erſchreckten ſie nicht, aus literariſchen Zeugniſſen erfahren wir, daß ſie dieſelben auf dem Schlachtfelde verbanden,[1]) und ſie reichten den verſchmachtenden Kriegern kühlenden Trank. Von derartig kriegeriſch geſinnten und energiſch handelnden Frauen berichtet die Geſchichte im Kampf der Cimbern und Teutonen gegen die Römer, und wir erfahren ähnliches von den Gattinnen der Vandalen, ſowie von denjenigen der Alemannen und Goten.[2])

Den Heeren der Germanen eilten kraftvolle weib-

[1]) Siehe „Merſeburger Zauberſprüche", Welſungenſage und Waltharilied.

[2]) Veleda (um 69 n. Chr. Geb.) die weiſe Jungfrau der Brukterer, führte zwar nicht ſelbſt die Waffen gegen die Feinde, genoß aber, ob ihrer ſiegverkündenden Ausſprüche eine faſt göttliche Verehrung.

liche Geſtalten voraus, als Seherinnen verehrt, die ſich meiſt durch ſtattlichen Wuchs und blühende Schönheit auszeichneten. Sie ergriffen, in heiliger Erregung oft ſelbſt das Banner und die Waffen, verkündeten den Sieg und erfüllten die Krieger mit flammender Begeiſterung. In einem Volk mit ſolch kriegeriſchem Sinn, auch bei dem weiblichen Geſchlecht, konnte ſich wohl der Begriff der Walküren ausbilden, um ſo eher, als das Leben der Seelen im Jenſeits ähnlich gedacht wurde, wie das irdiſche.

Die Seelen irdiſcher Frauen entwichen als Windhauch, geſtalteten ſich zu Wolken und brauſten im Sturmwind durch die Lüfte. Das erregte Gemüt der Kämpfenden erblickte nun in den „Seherinnen“, an der Spitze des Heeres, zu Zeiten Schutzgeiſter der Krieger, welche dieſelben im Kampfe bewachten und zum Siege führten. Unterſtützt wurde dieſe Vorſtellung noch durch die verſchiedenartigen Wolkengebilde des heimatlichen Himmels, die ſich oft ſcheinbar zum Schlachtfelde hinunter ſenkten; in dieſen Gebilden erblickten unſere Ahnen weibliche Weſen aus dem Seelenreich.

In älteſter Zeit wurden die Schlachtenjungfrauen unabhängig von Wodan gedacht, erſt als der Sturmgott, der ſpätere Anführer des Seelenheeres, ſich zum gewaltigen Kriegs- und Siegesgott entwickelte, erſchienen die Wolkenfrauen unter ſeiner Leitung, von ihm abhängig und legten, dem Heldenzeitalter entſprechend, den Panzer einer Walküre an.

Auf die einſtige Wolkennatur dieſer Jungfrauen weiſen noch Namen derſelben wie: Wolkantrut (Wolken-

kraft) Rota (Sturm) Thryma (Donner) Miſt (Nebel). Bei den Nordländern und Angelſachſen wurden die Schlachtenlenkerinnen Walküren genannt, während die urgermaniſche Bezeichnung für dieſelben, welche allein uns in Deutſchland entgegentritt, die der „Idiſen“ oder „Diſen“ (emſig Schaffenden) war.

In „Idiſen“ oder „Walküren“ ſahen die Germanen ſpäter göttliche Jungfrauen, Töchter Odins, die das Schlachtgeſchick in Geſtalt eines blutroten Gewebes webten, den Sieg verliehen und, nach den ewigen Geſetzen des Schickſals, diejenigen Helden auswählten, die auf dem Schlachtfelde ſterben ſollten. Nach den „Merſeburger Zauberſprüchen“ war ihre Tätigkeit außerdem noch eine dreifache. Eine Gruppe feſſelte die feindlichen Gefangenen, eine zweite hemmte des Feindes Vordringen, und eine dritte befreite die vom Feinde Gefeſſelten.

In göttlicher Schönheit und Kraft, angetan mit Helm, Schild und Brünne, laut jauchzend vor Kampfesluſt, reiten ſie zum irdiſchen Schlachtfeld hinab. Licht ſtrahlt von ihren Lanzen; von den Mähnen ihrer milchweißen Roſſe träufelt erquickender Tau in die Täler der Erde. Wetterleuchten umflammt ihre ſtrahlende Erſcheinung. In Gruppen von drei, ſechs, neun, zwölf, dreizehn oder ſiebenundzwanzig brauſen ſie zur Erde hinab, funkenſprühende Speere auf die Scharen der Feinde ſchleudernd. Den Lebenden ſind ſie unſichtbar, ihre herrliche Erſcheinung erblickt nur der dem Tode Geweihte: ſobald er ihren Namen ausruft, nehmen ſie ſich ſeiner und ſeiner als Lufthauch ent-

weichenden Seele an. Dann eilen ſie nach Walhall melden die Ankunft des gefallenen Helden und bewirten ihn dort mit dem köſtlichen Met der Götter.

Die Walküren bewohnen in Asgard den Saal Wingolf, dicht neben Walhall gelegen. Da ſie mit Panzer und Schild geſchmückt ſind, werden ſie auch „Schildjungfrauen“ genannt.

Wenn ſie auch vielfach als Töchter Odins bezeichnet werden, ſo konnten ſie auch aus Königs- und Heldengeſchlechtern hervorgehen, wenn ſie ſich kriegeriſch ausbildeten und nie vermählten. Odin wählte ſie dann zu ihrem göttlichen Amte aus und verlieh ihnen hierzu Weisheit und übernatürliche Kraft. Solche Walküren hießen dann die „Wunſchtöchter Odins“, wie die Einheriar ſeine „Wunſchſöhne“. —

Eine wichtige Quelle für den Walkürenglauben ſind die altgermaniſchen Frauennamen, die uns überliefert ſind; denn, da das Ideal des Weibes in der kriegeriſchen Zeit die Schlachtenjungfrau war, wurden Mädchen vielfach mit Namen derſelben gerufen. Wir hören von Mechthild (die machtvolle Kämpferin) Chlothilde (die berühmte Kämpferin) Griemhild (die verhüllte Kämpferin) Brünhild (die mit der Brünne Kämpfende) Kunigund (die für ihr Geſchlecht Kämpfende) Gudrun (die runenkundige Kämpferin) Hildgund und Hadwig bezeichnen durch ihre Namen eine ganz beſondere Kampfesluſt; denn die Silben „gunt“, „hilt“, „had“ und „wig“ bedeuten ſämtlich ſoviel wie Kampf. Helmborg trägt einen Helm und Siegjungfrauen ſind Sieghild, Sieglint, Siegwif und Siegthrud. —

Die kriegerischen Zeiten bildeten die kampfes- und siegesfrohe Natur im germanischen Weibe aus. Und doch schlug unter der männlichen Rüstung ein echt weibliches Herz, das nur von Gatten- und Vaterlandsliebe erfüllt, in den Kampf zog. Den zarteren Regungen desselben entsprachen weit mehr die Gestalten der Schwanjungfrauen, in welchen die Walküren ebenfalls erschienen.

Aus den irdischen Gewässern stiegen Nebel empor und erhoben sich als Wolken gen Himmel. Unsere Ahnen sahen in dieser Erscheinung Kampfjungfrauen, die sich an verborgen rauschende Quellen und Seen, im dunkeln Walde zurückgezogen hatten, sich durch ein Bad zu erquicken.

In Wolkengebilden sah die Volksphantasie vielfach Schwäne; belehrt uns doch der Seelenglaube, daß Seelen von Jungfrauen auch in Schwänen fortlebten. — Ein eigenartig poetischer Hauch umgibt die Gestalten der Schwanjungfrauen, ein Zauber, der uns schon aus einzelnen ihrer Namen entgegenweht, wie aus Tanburg, Waldburg, Swangard, Swanhild ꝛc. Sie haben, wie alle Seelen, die Gabe, die Zukunft zu erforschen und zu verkünden. Wenn sie an stillen Waldweihern ein Bad nehmen, so legen sie ihr Schwanengewand ab; wird ihnen dasselbe von Sterblichen geraubt, so sind sie in deren Gewalt.

So entwendet, der Sage nach, Held Agnar das Gewand von Odins Wunschtochter Brunhild und erhält, gegen Wiedergabe desselben, den Sieg über seinen Feind Hjalmgunnar. Doch die Walküren stehen unter

Odins Gewalt und, wenn ſie bei Ausübung ihres göttlichen Amtes eigene Wünſche berückſichtigen, trifft ſie des oberſten Aſen Zorn und Strafe. Odin, der Agnars Feind den Sieg verleihen wollte, zürnt Brunhild aufs heftigſte ob ihrer eigenmächtigen Handlungsweiſe. Seine Entrüſtung gipfelt darin, daß er ihr die Walkürenſchaft nimmt und ſie zur Ehe beſtimmt. Völlig gebrochen darob, fleht Brunhild zu Odin, ſie mit dem tapferſten Helden zu vermählen, dem nichts das Gefühl der Furcht erregen kann. Odin gewährt ſeiner Lieblingswalküre die letzte Bitte. Er läßt ſie in tiefen Schlaf verfallen, indem er einen Schlafdorn in ihr Haupt ſenkt; er hüllt ſie in ein Meer von Flammen ein, aus dem ſie zu befreien nur der Tapferſte den Mut beſitzt.[1])

Die Schickſalsfrauen, Nornen.

Mit den Walküren und Schwanjungfrauen berühren ſich vielfach die Schickſalsſchweſtern der germaniſchen Mythologie, die wohl auch im Seelenglauben ihren Urſprung haben.

Über allen Welten ruht ein geheimnisvolles, unabänderliches Urgeſetz, deſſen Beſtimmungen Göttern und Menſchen unbekannt ſind, ſelbſt Odin, der Göttervater iſt nur bis zu einer gewiſſen Grenze darüber unterrichtet.

[1]) In dieſer Sage glaubt man die weitere Entwickelung eines uraltgermaniſchen Mythus von der Sonnen- und Erdgöttin Frija zu erblicken. (Siehe Tius.) Der Schlaf iſt der Winterſchlaf der Erde. Er überträgt ſich in die Märchen von „Dornröschen“ und „Schneewitchen“. Beide Jungfrauen werden durch den Königſohn Lenz zum Leben erweckt, wie Brunhild durch Sigurd (Siegfried), in welchem Helden, Forſcher die Nachbildung des alten Licht- und Frühlingsgottes zu ſehen meinen. Die Dornen im „Dornröschen“ erklären ſich durch die bei den altgermaniſchen Scheiterhaufen unterflochtenen Dornen.

Der Glaube an die Schickſalsmacht iſt urgermaniſch. Sie wird mit Urd oder Wurd (Geſchick, Verhängnis) bezeichnet. Später zeigt ſich die Vorſtellung von drei göttlichen Schweſtern, die das Geſchick verkünden. Im Norden werden ſie „Nornen“ (Verknüpferinnen) genannt, in Deutſchland „Schepfen“ oder „Gachſchepfen“ (die jähen Verhängerinnen) und bei den Angelſachſen „Metten“ (die Meſſenden).

In dem „goldenen Zeitalter“ wußten die Götter nichts von den Nornen; ſie lebten in ſeliger Unbefangenheit, Unſchuld und Freude des Genießens, dachten weder an das Vergehen der Zeit noch an das Daſein einer Schickſalsmacht. Als aber in den Vorſtellungen von den Göttergeſtalten die Reinheit derſelben durch ihre Vergehungen Einbuße erlitten hatte, zeigte ſich gebietend dieſe gewaltige Macht, welcher Aſen und Menſchen ſich unterwerfen mußten. „Das goldene Zeitalter“ endete nach der Edda, als drei übermächtige Mädchen aus Rieſenland erſchienen. Mit ihnen wich das erſte glückliche Götterdaſein einer mühevollen Zeit des Kampfes.

Die Nornen werden als Töchter der Rieſen bezeichnet, dann aber wird auch wieder ihr göttlicher Urſprung betont. Vermöge ihres hohen Wiſſens, das ihnen von den älteſten Rieſen zu teil wurde, ſprechen ſie täglich den Urteilsſpruch bei den am Urdarborn ſtattfindenden Beratungen der Götter über die Weltregierung. Denn gleich allen Seelenweſen haben ſie die Kenntnis verborgener Dinge und die Gabe der Weisſagung. Ihr Spruch iſt unabwendbar. Sie ſitzen

In Süddeutschland (besonders in Bayern und Schwaben) sowie in Tirol haben sich viele Sagen von drei Schwestern, zwei guten und einer bösen erhalten, in Bayern auch Heilrätinnen genannt. Wie die Schicksalsschwestern weiß oder schwarz gedacht sind (die totbringende schwarz) so sind auch die Heilrätinnen, von welchen eine Hel heißt, weiß, halb weiß und halb schwarz und schwarz. Auch sie wohnen an einem Brunnen oder See und sagen die Zukunft vorher. Wie die Nornen die Schicksalsfäden spinnen, so zeigen diese ebenfalls die Tätigkeit des Spinnens, auch hängen sie Wäsche auf und spannen ein Seil zwischen zwei Berge, gutes oder schlechtes Wetter zu verkünden. — Wir finden hier wieder die Berührung mit den göttlichen Wolkenfrauen. Dieselbe tritt uns auch in dem Glauben entgegen, daß die drei Schwestern den „Altweibersommer" spinnen, die weißen Fäden, die im Lenz und Herbst an neblichen Morgen auf Wiesen und Sträuchern hängen und durch die Luft schweben. Der Volksmund nennt sie „Metten", nach den Schicksalsfrauen den „Metten" benannt.

Doch nicht nur drei Gestalten treten uns in den deutschen Märchen entgegen; wir begegnen auch sieben, zwölf und dreizehn weiblichen Wesen, die in Berghöhlen oder in Brunnen wohnen, oft Schätze hüten und sich den Menschen singend oder spinnend zeigen.[1]) Sie alle

[1]) Im „Dornröschen" erscheinen zwölf gute Feen und eine übelgesinnte. Die alte Hexe, die Dornröschen durch den Spindelstich in den totenähnlichen Schlaf versenkt, ist wohl auf die Todesnorne zurückzuführen.

sind ein Überrest des altgermanischen Glaubens an Schicksalsfrauen und an die Nornen.

Besondere Ausbildung fand der Glaube an die Schicksalsschwestern in Island, doch auch hier zeigt sich kaum ein Kultus derselben. —

Aus dem Betrachteten ersehen wir, wie fest unsere Altvordern von dem Weiterleben der Seelen überzeugt waren, sowie von ihrer Gegenwart, in mannigfachster Gestalt, unter den Lebenden. Dieser Gedanke war ihnen teuer; denn sie bewahrten den Dahingeschiedenen das treueste Gedenken. Der Totenkult unserer Ahnen erfüllt uns mit Teilnahme und Bewunderung.

Der Totenkult.

Die Seele wurde körperlich gedacht, aus diesem Grunde blieb sie empfänglich für die Freuden des Lebens; darum lud man sie feierlich zu dem Bestattungsschmause ein, man gab denselben ihr zu Ehren, trank dabei ihre Minne. In alten Zeiten war die Beerdigung im Hause,[1]) daher fand auch hier die Totenfeier statt, später draußen auf dem Grabhügel. Dabei mußte man lustig sein und viel verzehren, das erfreute und ehrte den Abgeschiedenen. Noch heute scheinen im Landvolk stellenweise ähnliche Vorstellungen zu herrschen[2]). — Dinge, die dem Verstorbenen wert gewesen, wurden ihm mit ins Grab gegeben: Waffen,

[1]) König Alboin wurde unter der Treppe seines Palastes bestattet, damit sein Schutz demselben erhalten bliebe.

[2]) Beweis: dem Volksleben entnommene Schilderung in Ganghofers „Edelweißkönig" und Roseggers „Gottsucher".

Handwerkszeuge, Schmuck, ja Pferde und Hunde, — selbst Lieblingssklaven wurden mit bestattet.[1])

Die älteste Form der Bestattung war die der Beerdigung, und zwar in einer aus Steinen gebildeten Stube (etwa um 2000 v. Chr.). Später, im Norden etwa mit dem 8. Jahrhundert v. Chr., findet sich daneben die aus dem Orient eingeführte Verbrennung der Leichen und der ihnen gespendeten Gaben; naturgemäß wurde dann das Grab kleiner. Vom 4. Jahrhundert v. Chr. bis zum 10. Jahrhundert nach Chr. ist, neben der Verbrennung, wieder eine Bestattung der Toten üblich. Kühne Wikinger wurden nach dem Tode auf ihren brennenden Schiffen dem Meere überliefert, oder mit ihren Schiffen beerdigt.[2]) Die Verbrennung der Toten hört in Deutschland schon im 5. Jahrhundert auf, der Westgotenkönig Alarich, der Frankenkönig Childerich, der Longobardenkönig Alboin wurden bestattet. Die Nordgermanen behielten den Brauch bis zum 10. Jahrhundert bei, — die Skalden singen aber noch Jahrhunderte lang später vom Bestatten durch Feuer[3]). — Bei jeder Totenfeier sang man feurige Lieder; dies taten z. B. die Westgoten ihrem König

[1]) Im Jahre 1781 wurde in Trier einem Kavalleriegeneral sein Roß gesattelt und gezäumt im Trauerzuge nachgeführt, nachdem der Sarg hinuntergelassen war, getötet und mit bestattet. Heute noch wird das gezäumte Roß dem Sarge eines Offiziers nachgeführt.

[2]) In Gokstadt, in Norwegen, ist ein Schiffsgrab aufgefunden aus dem Jahre 900 n. Chr.; der in seinem Schiffe unverbrannt Bestattete saß unter Waffen, Pferden und Hunden.

[3]) Siegfried wird nach fränkischer Sage beerdigt, nach nordischer verbrannt.

Theodorid zu Ehren, nach der Schlacht auf den katalaunischen Feldern. Wundervoll schildert die Dichtung die Bestattung des Hunnenkönigs Attila, (auf seinen Wunsch nach germanischem Brauch), sowie diejenige des Westgotenkönigs Alarich und des Helden Beowulf.

Für die einzelnen Verstorbenen fand bei unsern Ahnen eine Totenfeier statt, aber auch (wie schon bei Indern, Griechen und Römern) eine gemeinsame Feier für die Toten einer Gemeinde, eines Stammes, und bestimmte Tage waren dafür angesetzt. Im Herbst, wenn die Vegetation abstarb, vereinigten sich die Stammesgenossen zu einem dreitägigen Totenfest. Man hielt feierliche Opfer und Gelage ab, trank die Minne der Abgeschiedenen und die der Götter.

II.

Die Elfen.

Neben den Geſtalten des Seelenglaubens war die ganze Natur, in der Vorſtellung unſerer Ahnen, von zahlloſen kleinen Geiſtern erfüllt, die menſchliches Ausſehen hatten und ein fühlbares höheres Walten verkörperten. Man ſah in den zarten, leiſe webenden Mächten der Natur das geheimnisvolle Wirken dieſer kleinen Weſen, Elben genannt. Ihr anmutiges Daſein zeigt ſich in Feld und Wald, in Höhlen und Schluchten, im Lufthauch wie im plätſchernden Waſſer.

Ihren Urſprung haben dieſe kleinen Geſchöpfe ebenfalls im Seelenglauben. Im Norden hören wir zu verſchiedenen Malen, daß Abgeſchiedene in Bergen als „Alfr“ fortleben; den Alfen, als Seelen, wurden dort Opfer gebracht (Alfablot). Die Elfen entwickeln ſich aber dann als vollkommen ſelbſtändige Weſen; ſie bilden ein Reich für ſich; greifen weniger in das menſchliche Geſchick ein, wie die Seelen, und der einſtige Zuſammenhang mit der menſchlichen Seele tritt meiſt ganz in den Hintergrund. Bei allen germaniſchen Stämmen finden wir die Bezeichnungen „Elf“ und „Wicht“. Das althochdeutſche „Alp“, woraus ſich „Elb“ bildete, wurde im 18. Jahrhundert durch das

engliſche „Elf“ zurückgedrängt. Der Name „Alp“ wurde alsdann nur noch für einen den Schläfer drückenden Nachtgeiſt zurückbehalten.[1]) Die Bezeichnung „Wicht“ bedeutet ſo viel wie „kleines Ding“. — Gleich wie die Seelen im Lufthauch weiterleben, ſo ſind auch die Elfen urſprünglich als bewegte Luft zu denken. Und erſt die Luftelfen verwandeln ſich in „Waſſer-“, „Berg-“, „Wald-“, „Feld-“ und „Hauselfen“. Aber ihre Wetternatur haftet ihnen bis zu einem gewiſſen Grade dauernd an. Dieſer entſprechend ſind ſie licht, zart, ſchön und freundlich, oder dunkel, häßlich und tückiſch. Die Mythologie unterſcheidet die ſchönen, anmutigen Lichtelben, die in Luft und Sonnen- und Mondenſchein wohnen, und dem Sonnengott Freyr untertan ſind, und die häßlichen Dunkelelben in Höhlen und Bergen. Die Elfen ſind kaum größer wie drei Finger lang, aber von außerordentlicher geiſtiger Regſamkeit. Alle Elfen ſind neckiſch geſinnt, erfreuen ſich daran, die Menſchen zu foppen, aber nur wenn ſie gereizt werden, ſind ſie bösartig, zeigen ſich dann tückiſch und ſchaden den Menſchen, wo ſie können. Die Berührung, der Blick, der Hauch erzürnter Elfen führen Krankheiten, ſelbſt den Tod herbei. Der „Elbenſchuß“ ſendet Siechtum; die Krankheit des „Wichtelzopfes“ (Verfilzen der Haare) rufen Elfen hervor. Daß aber die Menſchen im allgemeinen freundlich mit den Elfen ſtehen, beweiſen die verſchiedenſten altdeutſchen Namen, mit Alb zuſammen geſetzt. Albwin (Alboin) drückt

[1]) Siehe Seelenglauben.

mus. daß man die Elben zu Freunden hat, Alfred, daß man sich ihres Rats erfreut, Alberich, daß man sie beherrscht. Für empfangene Wohltaten und gefeierte Tierste sind die Elfen ungemein dankbar; denn sie bedürfen des Rates und der Hilfe der Menschen. Sie führen ein völlig menschliches Dasein, von der Wiege bis zum Grabe, nur werden sie vielfach älter, wie die Menschen. Mit diesen stehen sie in ewigem Wechselverkehr anziehender Art.

Der Elfenglaube bewegte so sehr die germanischen Herzen, daß bei Einführung des Christentumes, ein harter Kampf gegen ihre Verehrung begann, aber nur schwer riß sich das Volk von diesen Vorstellungen los, und dann auch nur, um sie in Sage und Dichtung weiterleben zu lassen.

Die Elfen lieben es, sich unsichtbar zu machen und vermögen durch Schlüsselloch und geschlossene Türe hindurchzugehen; sie besitzen hierzu eine Tarnkappe[1]) (ursprünglich Wolken, hinter welchen die Lichtelben sich verbargen). Den Besitzer einer solchen Kappe kann man ergreifen, wenn man ihm die Kopfbedeckung abschlägt. Alle Elfen haben eine ausgesprochene Liebe zur Musik. Alpleich (Elfenweise) berückt oft die Menschen, und nachts im Mondenschein, führen sie Tänze auf; des Morgens verrät ein Elfenring im Grase das nächtliche Treiben. Sie besitzen eine wunderbare Geschicklichkeit, auch Heilkraft ist ihnen eigen.

[1]) Der Zwergkönig Laurin verschwindet vor Dietrichs Augen durch Aufsetzen der Tarnkappe und bringt ihm, unsichtbar geworden, Wunden bei.

Die Luftelfen erfreuen sich des Lichts und des Sonnenscheins; sie wohnen in Nebel und Wolken, sowie im klaren Luftraum zwischen Himmel und Erde. Die Wolken wurden auch als irdische Berge aufgefaßt, daher dachte man sich, die Dunkelelben „Zwerge“ genannt, in dunklen Bergen wohnend.[1]) Sie müssen sterben, wenn ein Sonnenstrahl sie trifft. Diese Vorstellung erklärt sich dadurch, daß nachts und in der Dämmerung an Berggipfeln Nebel- und Wolkenschleier haften, die beim Sonnenlicht verschwinden und die klare Felsspitze zurücklassen. Zwerge.

Natürlich finden wir Zwergsagen besonders in gebirgigen Gegenden. Die Zwerge heißen auch Berg-, Erd- oder Wichtelmännchen. Meist sind sie mißgestaltet, buckelig und bleich, oft haben sie Vogelfüße. Mit fast abstoßender Häßlichkeit verbinden sie aber einen ungewöhnlich scharfen Verstand und zeigen einen lebendigen Gesichtsausdruck. Ein köstlicher Humor ist ihnen eigen; sie haben oft neckisch-possierliche Einfälle.[2]) Die Frauen der Zwerge sind aber von hervorragender Schönheit. Sie bilden ein Volk unter Königen.

Wie wir von dem Elfenkönig „Oberon“ und der „fairy queen“ hören, so kennen die Sagen auch mehrere Zwergkönige, wie Alberich, Goldemar, Gibich, Laurin. Gibich und Laurin spielen in den „Rosengärten“ des 13. Jahrhunderts eine Rolle. Nur die Könige tragen prächtige Gewänder, die andern Zwerge

[1]) „Zwerge“ als „Druckgeister“ erklärt.

[2]) Der „Däumling“ des Märchens.

gehen unſcheinbar gekleidet. Laurins Reich erglänzt wie das aller Zwergkönige in zauberhafter Pracht, ein ſonnenheller Karfunkel verleiht der Bergeshalle Licht. Auf Rügen wohnen die Zwerge in den Glasbergen, in gläſernen Häuschen, die durch Kriſtalle erleuchtet ſind. Gibichs Halle hat blitzende Metallwände. Gern weilen die Zwerge in menſchlichen Wohnungen und feiern dort ihre Feſte.[1]) Sie lohnen dafür mit köſtlichen Schätzen, die ſie vermöge ihrer Zauberringe und Gürtel ſtets zu finden wiſſen. Sie ſind auch dienſtbereit gegen die Menſchen, wollen aber in ihrem Wirken nie geſtört ſein, ſonſt ziehen ſie ſich ſcheu zurück. Doch trotz aller Freundſchaft für die Erdbewohner, entwenden ſie andererſeits was ihnen begehrenswert erſcheint aus dem menſchlichen Haushalt, ja, ſelbſt Frauen und ſchöne Kinder werden von ihnen geraubt. Statt der menſchlichen Kinder legen ſie ihre eigenen, „die Wechſelbälge", in die Wiegen.[2])

Die Haupttätigkeit der Zwerge beſteht im Schmieden und Hämmern im Erdinnern. Hier ſchmieden ſie die Götterkleinode, Odins Ring „Draupnir" (Sinnbild ſich erneuernden Reichtums) ſeinen Speer „Gungnir" (als Blitz aufgefaßt), Thors Hammer „Miölnir" (Donnerkeil), Sifs goldenes Haar (mit Kornſegen oder Wetterleuchten erklärt), Freyrs goldborſtigen Eber (Sinnbild der Sonne) und ſein Schiff (Gewitterwolke).

[1]) Goethes „Hochzeitslied".

[2]) Der Zwerg Elbegaſt, der Meiſterdieb, holt Karl den Großen nachts zum Stehlen ab; er raubt den Vögeln die Eier aus dem Neſte, während ſie brüten.

Sämtliche Kunſtwerke weiſen in ihrer Naturgrundlage auf das Wettergebiet, das Hauptreich der Elfen.[1]) Die Zwerge ſind auch wie Bergleute gekleidet, tragen grauen Mantel oder Rock und auf dem Kopf ein ſpitzes Hütchen. „Wieland“ der nordiſche „Völundr“, Fürſt der Elfen, wird als der geſchickteſte Schmied genannt.

Der Sage nach ziehen ſich die Zwerge vor den Menſchen immer mehr in ihre Höhlen zurück, gleich einem unterdrückten Volksſtamm. Sie verſchwinden beſonders dort, wo Wälder ausgeholzt, Schmieden errichtet und Kirchen erbaut werden. Glockengeläute iſt ihnen tief verhaßt.

Der aus der Erde emporſteigende Nebel, der ſich über Schluchten und Berge hinzieht, ließ die Zwerge zu Nebelgeſtalten werden. In den Graubündener Bergen hören wir vom „Nebelmännlein“, das ſich geräuſchlos in den Almhütten, bei der Herde oder im Tale bewegt. Desgleichen kennt der Bodenſee ein neckiſches, zuweilen tückiſches „Nebelmännle“. Das „Fernerzwergle“ in Tirol iſt der von weißem Nebelgewand umhüllte Beherrſcher der dortigen Eis- und Schneeregion.

Die Zwerge pflegen, wie alle Elfen, einen mehr oder weniger freundlichen Verkehr mit den Menſchen; dieſer Verkehr zeigt ſich am traulichſten in dem Ver-

[1]) Auch bei den Indern ſind die Elfen, dort „Ribhus“ genannt, vortreffliche Schmiede, die die beſten Waffen, auch Schmuckſachen für die Götter fertigen. — In der deutſchen Heldenſage ſind Zwerge die Hüter von Schätzen, die ſie nur gezwungen, oft unter furchtbaren Verwünſchungen herausgeben, wie Andwari den Nibelungenhort.

Hausgeiſter. hältnis mit dem Hausgeiſt, der ſich am Herde dauernd niederläßt, auf dem Boden, im Keller, auf der Diele, in der Küche, im Stall und in der Scheune und dem Hauſe Segen verleiht. Er iſt der treue Helfer bei der Arbeit, lebt mit der Familie und hält ſich an das Heim gebunden. Die Hausgeiſter heißen auch „Herdmännlein“ und „Öllеken“. Die letzte Bezeichnung führt auf den Urſprung der Elfen, alſo auf Seelenweſen zurück. Die Hausgeiſter fallen als ſolche mit den Hausſchutzgeiſtern, den Seelen abgeſchiedener Vorfahren zuſammen, die am liebſten an der heiligſten Stätte des Hauſes, auf dem Herde wohnen. Sie helfen der Familie bei allen Vorkommniſſen und kündigen auf ihre Weiſe an, wenn dem Hauſe eine Gefahr droht.[1]) Hausgeiſter, die man „Poltergeiſter“ oder „Rumpelſtilzchen“ nennt, verurſachen auch das zuweilen unerklärliche Poltern im Hauſe. Man ſah in dieſen die Seelen Schuldbeladener, die keine Ruhe finden konnten. Freundliche Bezeichnung für kleine, hilfreiche Hauselfen ſind „Hinz“, „Heinz“, „Heinzelmännchen“, „Hütchen“ und „Stiefel“. Sie erfreuen fleißige, gute Hausbewohner durch unerwartete Hilfe bei der Arbeit; faulen, untüchtigen vermehren ſie dieſelbe. Man brachte den Hausgeiſtern Opfer in Geſtalt von Mehl und Salz, das man auf den Herd ſtreute;

---

[1]) Das „Petermännchen“ im Schloß zu Schwerin, „die weiße Frau“ im Schloß zu Berlin, „die ſchwarze Frau“ im Münchner Schloß. — Die Thüringer und Voigtländer ſehen noch heute in den ſich am Herde zeigenden „Heimchen“, Kinderſeelen.

auch wurde ihnen bei festlichen Mahlzeiten ein Teil der Speise hingestellt.[1]) Jedes weitere Zeichen der Erkenntlichkeit, von Seiten der Menschen, erzürnt sie; desgleichen sind Vorwitz und Neugierde ihnen verhaßt. Sie strafen die Menschen dann dadurch, daß sie das Haus auf Nimmerwiederkehr verlassen. (Die Heinzelmännchen von Kopisch).

Kobold.

Seit dem 13. Jahrhundert findet sich in Sage und Märchen die Bezeichnung „Kobold“[2]) für kleine, mutwillige Hauselfen, die meist rotes Haar und Bart haben, ein rotes Röckchen und spitzes Hütchen tragen. Sie wohnen in Scheuern, Ställen, Kellern ꝛc. Werden diese Elfen von Hausbewohnern geneckt oder gar geärgert, so entwickeln sie großen Mutwillen, Schadenfreude und Rachedurst. Sind die Menschen freundlich mit ihnen, so zeigen sie sich hilfbereit, dienstfertig und schützen das Haus vor Feuer und Unheil. Als Lohn für ihre Dienste verlangen sie täglich, um bestimmte Zeit, an einem bestimmten Ort, ein Schüsselchen Essen. Vergißt man das, so helfen sie nicht mehr und geben der Magd eine unglückliche Hand, so daß sie alles fallen läßt, zerschlägt und immer gescholten wird. Dann kichern und lachen sie dazu. Überhaupt necken die Kobolde gern, indem sie z. B. heimlich zwicken und

---

[1]) Noch heute ist es Sitte, einem neuen Haushalt Brot und Salz zu weihen.

[2]) „Kobold“ vom altgermanischen „Cob“, d. i. Hütte, Verschlag und „Walt“ hergeleitet. Der Kobold ist „der der Hütte Waltende“; er heißt auch das „Wolterchen“, von Kobolderchen hergeleitet. Auch der „gestiefelte Kater“ des Märchens ist ein gutartiger, hilfsbereiter Kobold.

Ohrfeigen geben; aber wirklichen Schaden nimmt niemand dabei.

Wie der Urſprung der Elfen, die Seelenweſen, Verwandlungsfähigkeit beſitzen, ſo haben auch die Kobolde ſich dieſelbe bewahrt. Sie können ſich in Hunde, Katzen, Marder, Schlangen, Eichhörnchen und Federn verwandeln, unter welchen Geſtalten ſie den Hausbewohnern zuweilen Schaden bringen. Sind dieſelben des Koboldes überdrüſſig, vermögen ſie dennoch nicht, ſich ſeiner zu entledigen; ſelbſt wenn die Menſchen ſeinetwegen das Haus verlaſſen, fliegt er in Geſtalt einer weißen Feder neben dem Umzugswagen her und erſcheint ſofort im neuen Heim. Er verläßt die Familie nur, wenn es *ihm* beliebt.

Klabautermann.

Der Klabautermann[1]) der Seeleute iſt eine ähnliche Erſcheinung. Dieſer kleine Schiffsgeiſt zeigt ſich auch in jeder Weiſe nützlich, doch ſtets unſichtbar; man erblickt ihn nur, wenn dem Schiffe Gefahr droht. Der Sage nach iſt er die Seele eines Kindes, die nach deſſen Tod in einen Baum überging, welcher zum Bau des Schiffes verwendet wurde.

Waſſerelfen.

Luftelfen, die man ſich in Bergen wohnend dachte, führten zur Vorſtellung von den Zwergen; dieſe zu der von Hausgeiſtern, — Luftelfen, die zu den Gewäſſern der Erde hinunterſchwebten, erzeugten die Geſtalten der „Waſſerelfen“, die Seen, Flüſſe und Quellen des Binnenlandes bewohnen. Je nachdem das Waſſer

[1]) Klabautermann iſt von dem im Volksmund üblichen Ausdruck für Poltern „klabaſtern“ herzuleiten.

den Menſchen Segen oder Unheil brachte, wurden dieſe Elfen geehrt oder gefürchtet, freundlich oder tückiſch geſchildert. (Der Quellenkult bei Römern und Deutſchen.)

Die männlichen Waſſerelfen heißen „Nickelmann", „Neck", „Nix", (Wäſcher) „Hakemann", „Waſſermann", „Mummel" (der Mummelſee im Schwarzwald). Sie werden alt, mit grünem Haar und Bart geſchildert. Meiſtens ſind ſie bösartig. Sie locken des Abends den Menſchen mit klagendem Geſang an das Waſſer und ziehen ihn in die naſſe Flut hinab.[1]) Der Neck iſt grauſam und blutdürſtig, ſelbſt Waſſerelfen gegenüber, die ſeine Befehle nicht achten. Die Waſſerelfinnen, „die Nixen", ſind von außerordentlicher Schönheit. Gleich allen Elfen[2]) lieben ſie Muſik und Tanz. Beim Vollmondſchein, nachts an tiefen Weihern, führen dieſe lieblichen Geſtalten anmutige Tänze auf und ſingen verführeriſche Weiſen. Oft verrät morgens ein Elfenring im Graſe das nächtliche, elfiſche Treiben. Die Waſſerelfinnen heißen „Meerminnen", „Muhmen", „Liſſen", „Ilſen" oder „Nixen".[3]) Ihre Schönheit wird durch einen Zaubergürtel noch erhöht. Sie ſitzen gern, ihr goldenes Haar kämmend, an Bächen und Seen und vermögen, ebenſo wie die anderen Elfen, jede beliebige Geſtalt und Größe anzunehmen; unter

[1]) In vielen deutſchen und däniſchen Flüſſen verlangen die Waſſerelfen, dem Volksglauben nach, um Johanni ein Opfer, beſonders in Geſtalt eines Kindes.

[2]) Das Horn des Elfenkönigs „Oberon" regt unwiderſtehlich zum Tanzen an.

[3]) Die ſpätere Sage, die den Nixen einen Fiſchſchwanz zuſchreibt, iſt wohl durch ſlaviſche Vorſtellungen beeinflußt.

den Menſchen zeigen ſie ſich von menſchlicher Größe, doch hat ihr Gewand auf dem Lande ſtets einen naſſen Saum, um ihren Urſprung aus dem feuchten Element anzudeuten. Nicht ſelten vermählen ſich Sterbliche mit dieſen holden Weſen, doch werden ſie niemals dauernd glücklich mit ihnen. Auch die Nixen ziehen die Menſchen öfter hinab in ihr naſſes Reich, nachdem ſie dieſelben durch ihren Zauber und Liebreiz angelockt haben. (Goethes „Fiſcher“.) In ſpäteren Sagen zeigt ſich bei den Nixen oft eine düſtere, traurige Stimmung, ein Sehnen nach Erlöſung von ihrem Kummer durch das Chriſtentum.[1])

Trotzdem den Waſſerelfen, beſonders den männlichen, in den Sagen ein entſchieden bösartiger Charakterzug beigelegt wird, haben ſie dennoch die Gabe der Weisſagung und werden verehrt.[2]) Man opfert ihnen bei anhaltender Dürre Eßwaren (noch im 6. Jahrhundert) und erzielt dadurch Regen. Das murmelnde, plätſchernde Bewegen des Waſſers redete eine geheimnisvolle Sprache.[3])

Waldelfen.

Aus den Luft und Windelfen, die in Windwirbeln die Bäume des Waldes in Bewegung ſetzen, entwickelt ſich die Vorſtellung von den „Waldelfen“, die das

[1]) Dieſe Vorſtellung entwickelte ſich wohl dadurch, daß in chriſtlicher Zeit ſich die Geſtalten der Götterlehre im Volksglauben zwar noch als ſchöne, mächtige, ſelbſt wohltätige Weſen erhielten, aber ein gewiſſer Fluch laſtete auf ihnen.

[2]) Das Geſchlecht der „Merowinger“ leitet ſich von den Waſſerelfen, den „Meerwichten“ ab.

[3]) Waſſerelfen verkünden in der Nibelungenſage Hagen die künftigen Gefahren; ebenſo wird Dietrich durch eine Waſſerelfin vor der ihm drohenden Gefahr gewarnt.

Dunkel des heimatlichen Waldes beleben. Diese Waldgeister finden wir oft als „Schrate“ oder „Schrettel“ bezeichnet (Name unerklärt). Zuweilen führen diese die Menschen mutwillig in die Irre, zuweilen zeigen sie ihnen den rechten Weg. Jeder Baum des Waldes hat seinen kleinen elfischen Geist, der häufig dem Baume entschwebt und sich im Windesrauschen hören läßt. — Die hohe Verehrung einzelner Bäume erklärt sich schon aus dem Seelenglauben. —

Außer den „Schraten“ nennt die Sage noch die „Holz-“ und „Moosleutchen“, die „Moosweiblein“ als Waldelfen. Den Holz- und Moosweiblein, die in hohlen Bäumen oder Mooshütten wohnen, wirft man beim Säen einige Körner in den Wald und läßt ihnen bei der Ernte mehrere Hände voll Flachs auf dem Felde liegen. Diese Waldelfen, die „Moosfräulein“, werden im Volksglauben vom wilden Jäger verfolgt. Sie sind ganz in Moos gehüllt, alt, mit runzlichem Gesicht. Aus dem Wehen des Windes im Walde erkennt man den Umschlag der Witterung, darum sind die Wasserelfen auch wetterkundig. Wie die Windelfen durch den kühlenden Lufthauch im Walde Erquickung und Gedeihen bringen, kennen die Moosweiblein die Heilkräfte in Pflanzen und Steinen und sind den Menschen gern dienstbar mit ihrem Wissen. Sagen von Waldelfen sind besonders in Mittel- und Süddeutschland entwickelt. In manchen Sagen werden die Moosfräulein als unholde Waldweiber gezeichnet, so die „wilden Frauen“ in Franken und Schwaben, in welchen die Seelen bösartiger Zauberweiber weiterleben.

Auch „Trollweiber" iſt eine Bezeichnung für bösartige Waldfrauen. Sie reiten meiſtens auf Wölfen.

Feldgeiſter.

Aus den Luft- und Windelfen, die durch das wogende Korn wehen, entwickelt ſich der Glaube an „Feldgeiſter", die auf dem Felde, im Getreide, ihr Weſen treiben, die Ähren in zitternde, ſchwankende Bewegung ſetzen. Dieſe Feldgeiſter erſcheinen in Tiergeſtalt, als Böcke, Ziegen, Hirſche, Haſen, Wölfe, Schweine. Wir finden ſie z. B. als „Roggenwolf", „Windkatze", „Kornhund", „Haferbock" bezeichnet und dargeſtellt. Mit der Ernte ſtarb dieſer Korngeiſt. Später wurde derſelbe bei der Ernte ſcheinbar gefangen und eine Puppe als „Hafertrude" nach Hauſe gebracht; dann wurden aus der letzten Garbe Kränze und Kronen geflochten, jubelnd umtanzt und jahrüber aufbewahrt.[1]) Den Feldgeiſtern auch „Wichtelmännchen" genannt, werden Feldfrüchte geopfert; denn die freundlich geſinnten helfen den Menſchen bei der Ernte, ſo die „Holzfräulein" in Baden. Spätere Sagen erzählen vom Feldgeiſt „Bilwis", dem man aus Furcht die letzten Ähren und Feldfrüchte ſtehen läßt. Bilwis iſt nämlich ein ſchreckender, plagender Alp, ein böſer Dämon, der mit einer Sichel am Fuß durch das reifende Korn geht oder auf einem Bock durch das Getreidefeld reitet und es verwüſtet.

Tiroler Sagen erzählen von den Feld- und Waldgeiſtern, den ſchönen „Saligen Fräulein", die in Eispaläſten, in glänzender Bergeshalle wohnen. Die

[1]) Siehe: Pfannenſchmidt „Erntebräuche".

Sagen preiſen ihre Güte und Hilfbereitſchaft gegen Menſch und Tier; ſie ſchützen die Gemſen gegen ihre Verfolger. Wenn das Volk ſie auf den Matten tanzen ſieht, ſo rechnet es auf eine gute Ernte. Sie tanzen auf weißem Linnen, von goldigem Schimmer umwoben und werden durch einen Spielmann, der auf goldener Geige ſpielt, in Stein verwandelt.[1])

Bei Betrachtung der verſchiedenen Elfen erkennen wir, daß dieſe kleinen Geſtalten die Einbildungskraft unſerer Vorfahren mächtig bewegten. Die Mythologie und die aus ihr entwickelten Sagen und Märchen entwerfen uns ein derartig anziehendes Bild von ihrem Wirken, daß die Poeſie, und beſonders unſere neueren Dichter, ſich das Weſen und die Tätigkeit der elfiſchen Geiſter als Stoff für die feſſelndſten Schöpfungen gewählt haben. Herders „Stimmen der Völker“ gaben die Anregung dazu, Goethe zeigt in dem „Hochzeitslied“ das geſchäftige, feſtliche Treiben bei einer Elfenhochzeit in menſchlichen Räumen; Freiligrath ſchildert in der „Blumen Rache“ der Elfen anmutiges Daſein, doch zugleich ſchädliches Wirken in der duftigen Blumenwelt. Das Walten der kleinen Hausgeiſter wird uns in den „Heinzelmännchen“ von Kopiſch gezeichnet; ein verführeriſcher, verderblicher Alp tritt uns in Goethes Erlkönig vor Augen (ein Elfenkönig, der ein Kind entführt); in Roquettes „Waldmeiſter“ entzückt uns die zarte Poeſie, in der dieſer Dichter das liebreizende

[1]) Der Spielmann iſt der Wind, die goldene Geige die Sonnenſtrahlen. Wind und Sonne laſſen die ſchwebenden, tanzenden Nebel verſchwinden und den Felſen hervortreten.

Weſen der Elfen in Blatt und Blüte ſchildert; Sallet beſchreibt das elfiſche Treiben in ſeiner „Elfenwirtſchaft“, Löwenſteins liebliche Dichtung führt dieſelbe Bezeichnung; Fouqués „Undine“ zaubert uns eine holde Waſſerelfin vor Augen, Möhrikes „Geiſter am Mummelſee“ die Waſſergeiſter des Schwarzwaldes, Pfizers „Sommergeiſter“ die Elfen der Entezeit; Gerhart Hauptmann läßt in ſeinem Märchendrama, „Die verſunkene Glocke“, elfiſche Geſtalten handelnd auftreten. Außerordentlich duftig und anziehend zeigt Felix Dahn das Wirken der Elfen und ihren wehmütigen Abſchiedsgruß an die Menſchen in dem Liede „Elfenabſchied“.

III.

Die Rieſen.

In ſcharfem Gegenſatz mit den mächtigen Bewohnerns Asgards tritt uns das Geſchlecht der Rieſen entgegen. Die Betrachtung der Mythologie wird uns einen fortgeſetzten Kampf der Aſen mit den rieſiſchen Gewalten zeigen, der nur zuweilen einem Zuſtand vorübergehenden Friedens Platz macht, damit die Ordnung des Weltalls erhalten bleibt. Die große Verſchiedenheit zwiſchen Göttern und Rieſen drückt die Edda durch die Vorſtellung aus, daß ein nie gefrierender Strom das Gebiet der beiden Mächte trennt.

Die Rieſen gehen aus dem Chaos als erſte gebietende Macht hervor, die nur rohe Kraft, keine geiſtige Entwicklung zeigt. Sie ſind die Götter einer einfacheren Zeit, als unſere Ahnen noch durch Verehrung der Naturmächte ihr religiöſes Gefühl befriedigten. Die Rieſen treten uns als ein kraftvolles Geſchlecht entgegen, das von den Aſen verdrängt wird und allmählich untergehen muß. Aus dieſem Grunde herrſcht Feindſchaft zwiſchen ihnen. Aber während die Aſen das ihnen Feindliche in den Rieſen durch Thor bekämpfen, ſuchen ſie ſich den ihnen freundlich Begegnenden zu nähern und ſich das höhere Wiſſen der urwelt-

lichen Riesen nutzbar zu machen. Die Riesen verkörpern die Naturgewalten, die in wildem Aufruhr begriffen sind und Vernichtung drohen und bringen. Die nordische Sage ist weit reicher an Riesenschilderungen wie die südgermanische; hier finden wir sie besonders in gebirgigen Gegenden und am Meeresgestade, überall da, wo die Naturgewalten dem Menschen oft entfesselt entgegentreten. Die großartige Natur Norwegens, mit ihrem gewaltigen Meer und den beschneiten Eisfeldern, äußert sich in Gestalt von mächtigen Riesen, die in den nordischen Mythen von Thor bekämpft werden. Die ältesten Bezeichnungen für die Riesen haben ihren Ursprung in der außerordentlichen Kraft derselben. Sie werden Thursen (thurisaz — kraftvoll, stark) genannt. Als die Hrimthursen, (die Eiskräftigen) bis auf ein Paar, im Blute des von den Göttern getöteten Urriesen Ymir ertrunken waren, hießen die Nachkommen dieses Paares, das jüngere Riesengeschlecht, die Jötune (etan — essen).

Auch die Bezeichnung „Riese", die nur deutsch ist, erklärt sich von „Vrsan" — „stark" und der in späteren Zeiten gebrauchte Ausdruck „Hüne" schließt ebenfalls den Begriff der Kraft ein (hunaz, Kraft, Kühnheit).[1]) Die Jötune bewohnen das Riesenreich „Jötunheim" oder „Utgard", an den nach dem Weltmeer abfallenden Rändern der Erde gelegen. Freilich dachte man sich „Utgard" auch in dem den Nordländern

[1]) Vielleicht sind aber bei der Bildung dieser Bezeichnung die Deutschland verwüstenden Hunnen maßgebend gewesen.

unbekannten äußerſten Oſten der Erde gelegen, von woher heftige Stürme nach Skandinavien hinübertobten. (Finnland, Lappland). Außer in dieſen Reichen glaubte man die Rieſen auch in dem Elemente wohnen, das ſie verkörpern.

Der wilden, ungebändigten Naturgewalt entſtammend, zeigen die Rieſen eine ungewöhnliche Größe und Kraft; häufig treiben ſie Mißbrauch mit derſelben und treten verheerend auf. Daher werden ſie von den Menſchen gefürchtet. Die Rieſen zeigen ſich öfter in Tiergeſtalt, wie der Rieſenadler „Hraesvelgr", der Urſprung des Windes auf Erden, und der Sturmrieſe „Thiaſſi" der auch Adlergeſtalt annimmt. Midgard (die Erde) wird von der Rieſenſchlange „Mitgardormr" (Erdwurm) umgeben; der furchtbare „Fenriswolf" iſt ein Kind Lokis. Sonne und Mond werden von Rieſen in Wolfsgeſtalt verfolgt; die Mutter des Rieſen Hymir (des Dämmerers) hat neunhundert Köpfe, und in dem Drachen „Grendel" der Beowulfſage tritt uns ebenfalls ein zerſtörender Waſſerrieſe entgegen. Aber andererſeits werden uns in Thiaſſi, Thrymr und Ägir ſtattliche, ſchöne Rieſen geſchildert und Gunnlöd, Gerd und Skadi ſind Rieſentöchter von hervorragender Schönheit; ſie repräſentieren die ſchönen, weißen Wolkengebilde am Sturmhimmel. —

Die Rieſen, die aus der unverfälſchten Natur hervorgegangen ſind, verbinden mit Plumpheit und derbem, einfältigen Weſen oft kindlichen Frohſinn, Gutmütigkeit und Gaſtlichkeit, ſowie eine erfreuliche Offenheit und

Redlichkeit; in ihren Verträgen ſind ſie „goldtreu“. Dieſe Züge tragen noch den Stempel friedlicher, glücklicher Zuſtände. Namen wie „Hohermut“ deuten die Sinnesart ſolcher Rieſen an. Als ſie aber vor den Aſen zurückweichen müſſen, zeigen ſie ſich vielfach als finſtere, ſtumpfe, wilde Geſellen, deren Gemütsart die Sage in Namen wie „Bitterbuch“ und „Tumbo“ wiederſpiegelt. Sagen und Märchen berichten, wie ſolche Rieſen Felſen ſchleudern, aus Steinen Flammen reiben, Bäume entwurzeln ꝛc. — Auch in der von den Göttern geordneten Welt behalten die Rieſen die Liebe zum urſprünglichen Chaos und den Zerſtörungstrieb, die Feindſchaft, gegen das was den Himmel mild und die Erde wohnlich macht. Sie treten uns als eiſige Winterdämonen entgegen, als Dämonen des unwirtlichen Felsgebirges, des Sturmes, der Sommerglut, des verderblichen Gewitters und des tobenden Meeres und führen darnach ihre Namen der „Eis-“, „Berg-“, „Sturm-“, Waſſer-“ und Feuerrieſen“. Zurückgedrängt zerren ſie an den ſie hemmenden Feſſeln, die ſie erſt beim Weltuntergang zerreißen werden! Dem Chriſtentum ſind ſie, der Sage nach, feindlich geſinnt, ſie ſchleudern Felſen gegen Kirchen. Aber ſie müſſen ihm ſchließlich weichen, erkennen auch ſeine Überlegenheit an und tragen tiefe Sehnſucht nach Frieden mit dem Chriſtenthum in ſich.

Vermöge ihres urweltlichen Alters haben die Rieſen Kunde von der Weltſchöpfung, vor der Gründung des Aſenreiches, und einzelne zeichnen ſich durch hervorragende Weisheit aus, z. B. Mimir, der Ver-

traute Odins. Auch zum Riesen Wafthrudnir geht der Göttervater, um dessen Wissen zu erforschen, und die weise Wala, die er über die Weltgeschicke befragt, ist von Riesen geboren und belehrt.

Wie die in Chamissos „Riesenspielzeug" geschilderte Riesentochter[1]), voller Staunen, den Bauer, samt Pflug und Pferd, in ihre Schürze nimmt, so ist auch den mythologischen Riesen der Ackerbau fremd, aber der Sturmriese Thiassi besitzt eine Herde von goldhornigen Kühen und schwarzen Ochsen (die Sturmwolken). Einzelne Riesen werden überhaupt als reich und prachtliebend, auch freigebig geschildert.

Ein Beweis für die den Riesen beigemessene Stärke und deren gewaltigen Körperbau, erblicken wir in der Sage, welche Riesen die sie drückenden Sandkörner aus ihren Schuhen schütten läßt, die sich den Augen der Menschen als mächtige Steinblöcke zeigen.[2]) Die Märchen erzählen von Riesen, die große Steinblöcke für Kiesel halten. Ganz besonders reich an Riesensagen ist Tirol, wo sich im Mittelalter die Riesenkämpfe Dietrichs von Bern und seiner Mannen abspielen. An vielen Orten sah der Volksglaube, noch in späterer Zeit, Spuren von Eindrücken der Riesenfinger oder Füße. Uralte Steinbauten, Burgen und Wege, pflegt das Volk Riesen und später dem Teufel zuzuschreiben.[3]) Aus diesem Glauben entwickelte sich

[1]) Diese Sage ist in allen germanischen Ländern von Norwegen bis zum Elsaß bekannt.

[2]) Der Riese mit dem Mühlstein als Halskragen.

[3]) Das beweisen Dichtungen wie der Heliand und Beowulf.

wohl auch die Sage vom Riesenbaumeister, von dem uns die Edda erzählt.

Burgbau des Riesen.

Da die Götterburg beschädigt war, wollten die Asen sich eine neue erbauen lassen. Sie beriefen dazu den Riesen „Smider“ (Baumeister) und dieser versprach, mit Hilfe eines Rosses, den Bau in einem Winter zu vollenden, wenn er die Lenzesgöttin Freya, sowie Sonne und Mond zum Lohn bekäme. Auf Lokis Rat sagten die Götter dies mit heiligen Eiden zu, da sie überzeugt waren, er könne die Burg in der genannten Zeit nicht fertig schaffen. Aber siehe, — ehe der Winter sich zum Ende neigte, stand dieselbe fast vollendet vor ihren Augen. Da auf Lokis Rat der Vertrag geschlossen, mußte er jetzt Hilfe schaffen. Er verwandelte sich in ein Pferd, welches des Riesen Arbeitspferd scheu machte, so daß es in den Wald hineinstürmte, und der Riese ihm eine ganze Nacht nachlaufen mußte, ehe er es einfing; dadurch ward die Arbeit derart aufgehalten, daß dem Riesen die Fertigstellung zur bestimmten Frist unmöglich gemacht wurde. Als der Jötun, dem der Verrat der Götter klar geworden, in fürchterlichem Zorn drohte, die Burg völlig niederzureißen, riefen die Asen schreckerfüllt nach Thor, dieser erschien und zerschmetterte des Riesen Haupt.[1]) Auch diesem Mythus liegen Naturvorgänge zu Grunde.[2])

[1]) In Sagen verlangt der Teufel für sein Werk die Seele dessen als Lohn, der zuerst den Bau betritt, wird aber auch um seinen Lohn betrogen, indem man Hunde, Hähne ꝛc. zuerst hineinschickt. —

[2]) Uhlands Deutung: Der Baumeister, ein Winterriese, führt mit seinem Roß, dem Winterſturm, die Schnee- und Eismassen

Es erübrigt jetzt nur noch, die einzelnen Erſcheinungen der Rieſen in den verſchiedenen Elementen zu betrachten.

Die Waſſerrieſen treten uns beſonders an der Meeresküſte entgegen, oder in der Nähe der Alpenſeen, in anderen Gegenden finden wir mehr die Waſſerelben. — Bei den Angelſachſen, in ihrer deutſchen Heimat, bildet ſich die Sage von dem Waſſerunhold „Grendel", der die Schrecken der uneingedeichten Länder, ſowie die der verheerenden Sturmfluten und krankheiterregenden Sümpfe verkörpert. Später in Britannien traten die durch Sturmfluten erzeugten Gefahren zurück und Grendel zeigt ſich nur als Sumpfgeiſt, der die in ſeiner Nähe ſchlafenden Helden nachts zu ſich holt. Die Sage berichtet, daß Grendel in jeder Nacht zur Halle des Königs ſchleicht, einen Helden raubt und mit ihm entſchwindet. Da beſchließt Beowulf („Beow", Getreide), der Sohn des „Skeaf" (Garbe), das Untier zu vernichten, und als es wieder herbeiſchleicht, erfaßt Beowulf es ſo feſt am Arm, daß Grendel fliehend ſeinen Arm einbüßt und der Wunde erliegt. Doch in der nächſten Nacht rächt Grendels Mutter den Tod des Sohnes, durch erneuten Raub eines Helden. Beowulf eilt ihr nach, über Klippen und Steine und ſpringt in die ſchwärzlich brandenden Wogen. Einen

Waſſerrieſen.

Grendel.

---

zum Bau heran. Die Burg iſt die Eis- und Schneedecke des Winters, welche die Saat vor dem Erfrieren ſchützt. Der Winterrieſe verlangt nach Freya (dem wolkenloſen Himmel). Loki, als tauender Südweſt, hindert den Fortſchritt des Eisbaus, aber erſt Thor, das erſte Frühlingsgewitter, zerſchmettert des Rieſen Haupt, — beſeitigt den Winter.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Aſen und Wanen, mit Odins ſchönem aber einfältigen Bruder Hönir, als Geiſel zu den Wanen gegeben wird. Da Hönir oft keine Antwort gab, glaubten die Wanen ſich betrogen, ſchlugen im Zorn darüber Mimir das Haupt ab und ſandten dies an Odin. Odin mochte ſeinen Blutsfreund nicht miſſen, belebte das Haupt durch Zauberrunen und holte ſich von dieſem des öfteren Rat, ſelbſt noch in den Tagen des Weltuntergangs.

Sturmrieſen.

Die Nebel- und Sturmrieſen ſtehen mit den Waſſerrieſen in Verwandtſchaft. Die Nebelrieſen, die ſich in größerer und kleinerer Geſtalt zeigen können, rauchen, ſobald Dunſt aufſteigt und backen, wenn die Berge dampfen. Aber ſie treten völlig zurück hinter den Wind und Sturmrieſen. Der Wind heult, er jagt die Wolken, er bewegt die Baumwipfel und die Ähren des Feldes, ja er iſt durch ſeine Gewalt im Stande, Bäume dem Erdboden zu entreißen. Das alles ließ, in der Vorſtellung unſerer Ahnen, das Geſchlecht der Wind- und Sturmrieſen entſtehen.

Wir wiſſen ſchon, daß im Windhauch die Seelen der Abgeſchiedenen weiterlebten, die ſpäter unter der Führung des Windgottes Wodan dahinbrauſten. Daneben aber zeigt ſich die Vorſtellung von den Windrieſen. Sagen, die ſich an Wodan knüpfen, finden ſich in ähnlicher Geſtalt bei den Sturmrieſen wieder. Entſtammen doch beide demſelben Urſprung. Die über alle germaniſchen Gegenden verbreiteten Sagen vom wilden Jäger ſind nur zum Teil alte Wodansmythen; vielfach haben ſie dämoniſchen Urſprung; die natürliche

Grundlage, der Wind, der beide Geſtalten entſprungen ſind, erklärt ihre Übereinſtimmung. Oft verfolgt der wilde Jäger ein fliehendes Weib oder die Holz- und Moosweiblein (die Sturmwolke.) Dieſer Gedanke iſt in der Literatur vielfach verwertet worden. Im Liede von „Ecken-Ausfahrt“ jagt der grimme Sturmrieſe „Vaſolt“ einer Frauengeſtalt nach, die Dietrich befreit. Und Vaſolts Bruder, „Ecke“, iſt ebenfalls ein Sturmrieſe. „Sigenot“ iſt ein wilder Sturmdämon, der Bäume entwurzelt, — aber auch Wunden heilt; denn der Wind reinigt die Luft, entfernt Krankheitsſtoffe. Der „Rübezahl“ iſt der ſtürmiſche Gebieter des Rieſengebirges, der plötzlich, nach heiterm Sonnenſchein, den Wanderer durch Sturm und Regen unliebſam überraſcht. Nicht ausgeſchloſſen freilich iſt der ſlaviſche Urſprung Rübezahls.[1])

Als gewaltige Sturmrieſen werden wir in den Thorſagen „Trymr“ und „Thiaſſi“, ſowie als Gewitterrieſen „Hrungnir“ (Lärmer) und „Geirröd“ (Speertöter) kennen lernen, bei Freyr wird uns der Sturmwind „Beli“ entgegentreten. — Von furchtbarer Wildheit iſt der Waldrieſe „Widolf“ (Waldwolf), der in der Thidrekſage gefeſſelt wird. —

Hoch oben auf Felſen und bewaldeten Bergen weilen ebenfalls Rieſen. Vielfach war der Glaube verbreitet, daß Rieſen ob ihrer Grauſamkeit oder ob ihres Hochmuts verſteinert ſind, ſo der „Watzmann“ (Watz-Sturm) und die „Frau Hütt“. Der Norden

[1]) Das ſlaviſche „Ripzelu“ heißt „Berggeiſt.“

iſt beſonders reich an ſolchen Rieſen. So trägt das norwegiſche „Dovrefjeld“ ſeinen Namen von dem Rieſen „Dofri“. —

Wir werden „Sol“ und „Mani“, Sonne und Mond, als perſönlich gedachte Weſen kennen lernen; auch ſie ſind unzweifelhaft als Rieſen aufzufaſſen. Näheres darüber hören wir bei der Vorſtellung von der „Weltſchöpfung“.

IV.

Die altgermaniſchen Götter.

Tius (Ziu-Tyr).

Neben der Verehrung der Seelen und derjenigen der Elfen und Rieſen äußert ſich, ſchon in älteſter Zeit, das religiöſe Gefühl der Germanen in der Verehrung göttlicher Weſen. Die Völker indogermaniſchen Stammes blickten zu der Allgewalt des Himmels und zu der ſtrahlenden Sonne als zu einer göttlichen Macht empor, die ſich weit über die Naturkräfte erhob und einen großen Einfluß auf das Leben der Menſchen ausübte. Dieſe Gottheit entwickelte ſich, ſchon vor der Trennung der einzelnen Völkerſchaften, zu einer ausgeſprochenen Reife. Die Wurzel ihres Namens iſt auf „div", „Strahlen" zurückzuführen; die Inder nannten dieſes göttliche Weſen „dyâus-pita" (Lichtvater oder Tagvater), die Griechen „Zeuspater", die Römer „Jupiter", die Germanen „Tiwaz" oder „Tius".[1]) Aber während Zeus und Jupiter ihre Machtfülle, vom Lichtgott ausgehend, im Laufe der Zeiten dauernd erweitern, und dann auf ihrer Höhe bleiben, ſehen wir

[1]) Die Germanen haben urſprünglich zu Tius vielleicht auch noch „Vater" gefügt.

Dyâus und Tius ſpäter hinter anderen Geſtalten zurücktreten.

In „Tiwaz", ſpäter „Tius" genannt, verehrten auch die Germanen urſprünglich den gewaltigen Himmel, mit der alles belebenden Sonne, von dem das Licht, aber auch der Blitz zur Erde gelangte. Mit ſeinen milden, belebenden Lichtſtrahlen ſegnete er die Erde, ſandte Regen, Wind und fruchtbringende Gewitter hernieder; infolgedeſſen entwickelte ſich der deutſche Tius als Spender alles irdiſchen Segens und Gedeihens. Aber allmählich zeigt ſich bei unſeren Ahnen eine ganz beſondere Seite ſeiner Tätigkeit, die bei den meiſten Stämmen die herrſchende wurde.

Nachdem der Germane in Kampf und Sieg ſeine wichtigſte Lebensaufgabe erblickte, wandelte ſich der oberſte Gott, der bisher als Verkörperung des ſtrahlenden Lichtes ſeine Bewunderung und Anbetung hervorgerufen, zu einem im kriegeriſchen Glanz erſtrahlenden Heldengott, der das Geſchick der Kämpfenden leitete und entſchied. Die Licht- und Blitzſtrahlen wurden zu Schwert und Pfeil und führten zu der Vorſtellung eines Kriegsgottes. Aber auch, nachdem Tius ein Kriegsgott geworden war, nahm er noch lange Zeit die erſte Stelle bei unſern Vätern ein, ja, bis zum erſten Jahrhundert n. Chr. iſt er allen Stämmen noch der Hauptgott, und im Norden erhielt ſich ſeine Verehrung, als höchſter Gott, ſogar bis zum 6. Jahrhundert. Im Süden früher, im Norden ſpäter, tritt Wodan-Odin an ſeine Stelle, und nur einzelne Sagen zeigen noch die einſtige unübertroffene Machtſtellung

des Tius. Den ſpäteren Germanen iſt er ein Kriegsgott neben Wodan, die deutſchen Stämme nennen ihn faſt durchgängig „Ziu“, die nordiſchen „Tyr“. Er heißt dann „Sohn Wodans“ und verkörpert eigentlich nur noch beſonders die kriegeriſche Seite des Göttervaters. Seine Rune wird in das Schwert geritzt, tapfere Helden rufen ſeinen Beiſtand an. Er iſt der Kriegskampf, als ſolcher „Eru“, „Heru“, „Cheru“ (Schwert genannt) [1]), bei den Sachſen auch „Saxnot“ [2]) (Schwertgenoſſe). Sächſiſche und bayeriſche Stämme nennen ihn auch „Er“ oder „Ear“ (von arya, glänzend) hergeleitet. Ziu zu Ehren fand bei uns der Schwertertanz ſtatt, bei welchem Jünglinge unbekleidet, zwiſchen aufgeſteckten Speeren und Schwertern einhertanzten. Dieſer Tanz war ein ideales Abbild des Kampfes; der Lohn, der die Jugend dabei lockte, beſtand allein im jubelnden Beifall der Stammesgenoſſen.

Ziu iſt tapfer und kampfluſtig, aber auch grauſam. Seine Rune bringt beim Loswerfen dem davon Getroffenen den Opfertod; nicht ſelten werden ihm Gefangene geopfert. Als Gott des Kampfes verehrten die Semnonen (Feßler), der älteſte und edelſte Stamm der Sueven [3]) ihn am feierlichſten.

Der bei ihnen dieſem Gott geweihte Hain durfte

---

[1]) Die „Heruler“ und „Cherusker“ nennen ſich nach ihn.

[2]) „Sax“, kurzes Schwertmeſſer bei den Sachſen.

[3]) Die Sueven waren eine Vereinigung vieler Stämme, urſprünglich zwiſchen Oſtſee, Elbe und Weichſel; zum Suevenbund gehörten u. a. die Hermunduren, Semnonen, Longobarden, Markomannen; ſeit 375 n. Chr. nennen die Semnonen allein ſich noch Sueven; der Name lebt heute noch in den ſueviſchen Schwaben fort.

nur gefesselt betreten werden; keinem, der daselbst zu Boden fiel, war gestattet, sich zu erheben, er mußte sich hinauswälzen, aus Ehrfurcht vor der hier gegenwärtigen Gottheit. Die Schwaben, nach Süden gezogene Abkömmlinge der Semnonen, nannten sich „Ziuleute", die Stadt Augsburg hieß Jahrhunderte lang „Zisburg". den dritten Wochentag (in Rom dies Martis, dem Kriegsgott Mars zu Ehren genannt), nannten die Schwaben „Zistag", die andern Südgermanen „Tius-" oder „Ziustag", später „Dienstag", die Angelsachsen „Tiwestag" (Thuesday), die Bayern „Ertag", die Nordgermanen „Tyrsdagr". Dienstag wurde der Tag nach dem „Ding", (nordisch Thing) der Gesetzesversammlung der Germanen genannt, die unter der Leitung des Gottes stattfand; denn Tius, der ursprüngliche Sonnengott, durchleuchtete die verwickeltsten Rechtssachen, und er entschied in den ältesten Zeiten jeden Streit, der durch Waffen ausgetragen wurde.

Aus uralten Überlieferungen, die durch die Germania des Tacitus bestätigt werden, erfahren wir, daß die Germanen sich in drei große Stämme geteilt haben, in die Irminonen, die Ingwäonen und die Istwäonen, nach den drei göttlichen Anherren benannt, nach Irmino, nach Ingwäo und nach Istwäo. Sämtliche drei Bezeichnungen sind nur Beinamen, die diese Stämme ihrem höchsten Gott nach seinen besonderen Eigenschaften beilegten und aus welchen sich später mehrfach neue Gottheiten entwickelten. Die Bewohner des Binnenlandes, die von der Donau bis zur Spree wohnten, die Irminonen (Thüringer, Sachsen, Hessen, Sueven, Alle-

Tius-Irmino. mannen), nannten Tius den Irmin-Tius, d. h. den erhabenen, den gewaltigen Tius. Das Bundesheiligtum dieſer Stämme war der Semnonenwald in der heutigen Mark Brandenburg. Die Sachſen pflanzten im Jahre 531, als ſie die Thüringer beſiegt hatten, eine „Irminſul", eine Siegesſäule, nach Oſten, alſo der Sonne zugekehrt, weil Ziu (Saxnot) ſich aus dem urſprünglichen Lichtgott Tius entwickelt hatte. In alten Zeiten gab es viele ſolcher Irminſäulen, Irmin-Tius zu Ehren errichtet. Sie wurden von den Stämmen als Siegesdenkmal oder als Schickſalsbaum hoch verehrt. Die berühmteſte Irminſul, bei Eresburg in Weſtfalen, zerſtörte 772 Karl der Große.

In älteſter Zeit iſt die Gattin des germaniſchen Lichtgottes Tius, Frija, die ſtrahlende Sonne oder die fruchtbringende Erde. Die Sagen, die ſich an Frija, als Gattin des Tius knüpfen, entſpringen alle, wie man aus Trümmern alter Mythen ſchließen kann, dem uralten Tagesmythus. In der Morgen- und Abenddämmerung, ſowie in den leuchtenden Strahlen der Mittagsſonne, erſchien unſern Ahnen eine göttliche Macht, — der Tagesgott Tius und ſeine Gattin Frija. In weiterer Entwicklung entfaltet Tius, der Tagesgott, ſich zum Lenzesgott und Frija, die Sonnengöttin, zur mütterlichen Erde. Der Tages-, ſpäter Lenzesgott, beſiegt die Feinde, die die Sonne reſp. die Erdkraft gefangen halten.

Die am Rhein wohnenden Völker nannten ſich nach Tius die Iſtwäonen und zwar, nach ſeinem Bei-
Tius-Iſtwäo. namen, „Iſtwäo", der „Flammende". Sie feierten in

ihren Sagen den strahlenden Besieger der dunklen Gewalten, den Tagesgott Tius, und bei den istwäonischen Franken entwickelte sich die Siegfriedsage, der Held unfehlbar eine Nachbildung des einstigen Tagesgottes. Wie Siegfried durch die Waberlohe dringt und Brünhild zum Leben erweckt, so hat, aus den Sagentrümmern zu urteilen, Tius, der Tagesgott, einst die Flammen der Morgenröte überwunden, um Frija, die Sonnenjungfrau, von den Mächten der Finsternis zu erobern.

Der dritte der germanischen Stämme, der sich von Tius herleitete, waren die Ingwäonen. (Küstenvölker, wie die Angeln, Sachsen, Langobarden, Friesen). Tius wurde bei ihnen der Ingwäo, d. i. der „Angekommene" genannt, denn die Sagen, die sich an Tius-Ingwäo knüpfen schildern, daß er plötzlich erscheint und allen Segen des Lenzes und der Kultur mit sich bringt. Die genannten Stämme sahen in Tius den Beherrscher des Himmels und der Wolken, die ihnen vielfach in Schwanengestalt erschienen. Auch führte der Lenzesgott öfters einen Schwan als Frühlingsboten mit sich. Am Niederrhein entwickelte sich die Sage vom Schwanenritter, gewiß auch eine Nachbildung des einstigen Himmelsgottes Tius.[1]) Tius-Ingwäo.

Bei den Nordgermanen erscheint Tius später, in

[1]) Die älteste Bezeichnung für den Schwanenritter ist „Helias", später, als er mit der Gralssage in Verbindung tritt, wird er „Lohengrin" genannt. Lohengrin wird in der Sage gezwungen zu scheiden. Der Naturmythus erklärt das Fortgehen des Licht- und Frühlingsgottes im Herbst, die Heldensage ersann ein Motiv in der verbotenen Frage; aus dem alljährlichen Verschwinden des Gottes wird ein einmaliges Ereignis.

„Tyr", nur als Kriegsgott, nachdem er seine leuchtenden Eigenschaften an andere selbständige Gottheiten abgegeben hat (Baldr-Forseti, Freyr, Heimdall). Er waltet dort über Kampf und Sieg, und tapfere, angesehene Helden heißen seine Söhne. Aber allmählich tritt er, selbst in dieser Hinsicht, hinter Odins majestätischer, gebietender Erscheinung zurück; er ist dann, als Tyr, immer noch ein Kriegsgott, aber eine nur untergeordnete Gottheit.

Fenriswolf.

Nordische Gesänge schildern Tyr einarmig, den andern Arm verlor er bei der Fesselung des Fenriswolfes. Der Fenriswolf, ein Kind Lokis, ein furchtbares Untier, wurde von den Göttern aufgezogen.[1])

Tyr allein hatte den Mut, ihn zu füttern. Als die Asen sahen, daß er übermächtig heranwuchs und ihnen verderblich werden konnte, beschlossen sie, ihn unschädlich zu machen. Gleichsam zum Scherze legten sie ihm zu wiederholten Malen die stärksten Fesseln an; der Fenriswolf ließ sich das ruhig gefallen, um, sobald die Fesselung geschehen, sich durch einen gewaltigen Ruck der Bande zu entledigen. Darauf ließen die Götter, von den Zwergen, aus den unmöglichsten Dingen, ein Zauberband schmieden, wie „aus dem Schall des Katzentrittes", „der Stimme der Fische", „dem Bart der Frauen" ꝛc. Der Fenriswolf jedoch merkte, daß Zauberei im Spiele war und verlangte, daß bei der Fesselung, mit diesem Band, einer der

[1]) „Fenris" von Fen d. i. Sumpf, Meer herzuleiten, vielleicht, weil der Wolf dem alles verschlingenden Meere zu vergleichen ist.

Götter ihm die Hand zum Pfande in den Rachen ſtecken ſollte. Wiederum war Tyr der Beherzte, der dieſen Wunſch des Wolfes erfüllte. Die Bande erwieſen ſich als unzerreißbar und — der Fenriswolf, aufs furchtbarſte ergrimmt, beraubte Tyr ſeiner rechten Hand. Die Aſen ketteten darauf den Wolf an zwei Felſen, um dauernd gegen daß Untier geſichert zu ſein.

Die Sage vom Fenriswolf findet in der älteſten Vorſtellung von Tius, als dem Licht- und Tagesgott, ihre Erklärung. Der Zeitraum, der als Tag bezeichnet wird, beſteht aus einem erleuchteten, vom ſtrahlenden Lichtgott beherrſchten Teil und aus dem finſtern, der Nacht geweihten. Der Fenriswolf, ein Kind des Götterfeindes Loki, iſt der finſtere, das Licht ſcheinbar verſchlingende Teil. Weil der Lichtgott nur die eine Hälfte des Tages repräſentiert, wird er einarmig gedacht.

Wodan-Odin.

Unter den germaniſchen Göttergeſtalten erhebt ſich keine zu einer ſo gewaltigen Bedeutung wie Wodan, keine gelangt zu einer ſo vielſeitigen Entfaltung. Tius, der Himmelsgott wandelt ſich in einen Kriegsgott; als ſolcher bleibt er allerdings noch eine zeitlang die oberſte Gottheit, dann aber gibt er ſeine Machtfülle an Wodan ab, der den Bewohnern der deutſchen, von

Stürmen durchbrauſten Waldungen verſtändlicher war. In den Rheinlanden iſt ſeine Verehrung ſchon im erſten Jahrhundert bezeugt, von hier aus verbreitete ſich dieſelbe zu Sachſen, Langobarden und Vandalen, zu den ſüddeutſchen Sueven und Alemannen, ging im 5. Jahrhundert, mit den Angeln und Sachſen, nach Britannien und erhob ſich bei den Nordgermanen als Odin, im 7. und 8. Jahrhundert, zur unbeſtrittenen Hauptgottheit! „Ihn hörten die Germanen im gewaltig brauſenden Sturm, wie im leiſen Säuſeln des Windes! Er war ihnen der Kriegs- und Siegesgott, aber andererſeits auch der Gott des Gedeihens der Feldfrüchte. Da er alle irdiſchen Gaben verlieh, ſchrieb man ihm ſpäter auch jede Spende in geiſtiger Beziehung zu; denn, wie er als Lufthauch über die Erde wehte, ging auch jeder geiſtige Hauch der Weisheit und Dichtkunſt von ihm aus.“ Er wird der oberſte der Aſen genannt, auch Allvater, und die anderen Götter, die ebenfalls mächtig ſind, dienen Wodan-Odin, wie Kinder ihrem Vater.

Der altgermaniſche Name „Wodanaz“, alth. „Wuotan“, langobardiſch „Gwodan“, nordiſch „Odin“, wird auf die indogermaniſche Wurzel „va“, wehen zurückgeführt. Da Wolken und Stürme den Deutſchen eine vertraute Naturerſcheinung waren, iſt in altheidniſchen Tagen bei ihnen die Vorſtellung von Geiſtern des Sturmes verbreitet, die durch die heimatlichen Waldungen brauſen. Unmöglich iſt es nicht, daß dieſe Sturmgeiſter, mit „Wode“ bezeichnet, (wodag, wütig, raſend) zur Heranbildung des Gottes Wodan beitrugen. Andererſeits nannte man den oberſten Gott

Tius, als Gott der Lufterſcheinungen, ſpeziell des Windes, den Tius-Wodanaz,[1]) d. i. den wehenden, ſtürmenden Tius, oder auch nur „Wodanaz“, und „Wodan“ und erhob den Wodan alsdann zur ſelbſtändigen Gottheit. —

Aus den Wind- und Sturmeigenſchaften dieſes Gottes entwickelt ſich ſeine äußere Geſtalt, ſowie ſein ganzes, inneres Weſen. Aus der Sturmwolke wird ein Hut, der ſein Haupt bedeckt oder auch ein Mantel, der ſeine Schultern umwallt. Der Schlapphut verhüllt vielfach ein fehlendes Auge, beſonders nach nordiſcher Vorſtellung. Ein breiter, grauer Bart fällt auf die Bruſt herab, und in der Hand hält er einen Speer.

Der Sturmgott wird ein Führer der dahingeſchiedenen Seelen, alſo ein Totengott, — weitergehend ein Kriegsgott, ferner Erntegott, ſowie Schirmherr des Verkehrs, ſchließlich Gott der Weisheit und Dichtkunſt. Alle dieſe Vorſtellungen von Wodan ſind altgermaniſch, allen Stämmen vertraut. —

Im Sturmwind glaubten die Germanen, ſchon in den älteſten Tagen, einen Zug von Seelen zu erblicken, angeführt durch dämoniſche Weſen. Später wird Wodan mit dieſem Zuge, dem ſogenannten „wütenden Heer“ in Verbindung gebracht. Der Sturm- und Totengott brauſt mit ſeinen Getreuen, unter wunderlicher Muſikbegleitung, (Heulen des Sturmes) während der Nacht durch die Lüfte. Wodan reitet auf einem Schimmel (die vom Sturm getriebene helle Wolke) und ermahnt

Das wütende Heer.

[1]) Siehe Mogk „Germaniſche Mythologie“.

die Leute aus dem Wege zu gehen oder sich platt auf die Erde zu werfen, da sie sonst mittoben müssen.

Der wilde Jäger.

In den Gegenden, welche Jagdgebiet zeigten, wandelte sich das „wütende Heer“ in einen Jagdzug, unter Wodans oder des „wilden Jägers“ Führung, der aus den finsteren Sturmwolken sein Blitzgeschoß zur Erde sendet und die düstern Wetterwolken am Himmel einherjagt. Im Volksglauben geht der „wilden Jagd“ der getreue Eckart voraus. Raben begleiten den Jäger, Hunde stürzen hinter ihm her, weithin hallende Jagdrufe ertönen und Eber, Rosse oder Jungfrauen werden verfolgt, — d. s. Sinnbilder der Sonne, die von Sturmwolken verhüllt wird. —

Der „wilde Jäger“ oder das „wütende Heer“ zeigen sich besonders im Frühling und Herbst, sowie in den Zwölfnächten, der Zeit der Wintersonnenwende. Wir hören bei allen germanischen Stämmen von dieser Vorstellung, die ein prächtiges Bild des ungebundenen Waldlebens unserer Ahnen gibt. In den verschiedenen Gegenden treten uns die Erscheinungen unter verschiedenem Namen entgegen, so hören wir vom Wuetes- oder Muetes-Heer, vom Wödenheer, vom wilden Gjaid, vom Heljäger, vom Hackelberent (Mantelträger), vom Schimmelreiter ꝛc. Bei süddeutschen Stämmen, sowie in Schweden und Norwegen, kennt die Volksüberlieferung mehr das wilde Heer, bei norddeutschen Stämmen und in Dänemark die wilde Jagd.

In manchen germanischen Gegenden knüpft sich die Sage vom „wilden Jäger“ allmählich an bestimmte Persönlichkeiten, die an Wodans Stelle treten, so a

mehreren Orten, an Dietrich von Bern. Der spätern deutschen Sage nach, soll der „wilde Jäger" durch seine Jagden den Sonntag entweiht haben und, aus diesem Grunde, nach seinem Tode, zu ewig hetzendem Jagen verdammt worden sein.

Außer der Jagd, bildeten Kampf und Gelage den Hauptgenuß des freien Germanen. So wird Wodan, der Sturmgott, zum gewaltigen Kriegsgott; freilich schildert erst der Norden Wodan, als Odin, in glänzendster Weise, als Kriegsgott. Seinen Götterſaal, Walhall, haben wir, bei Betrachtung des Seelenglaubens, als ein Kriegerparadies kennen gelernt, in dem Odin die auf dem Schlachtfelde gefallenen Helden, durch seine Walküren, mit köstlichem Met bewirten läßt. Das nordische Walhall tritt uns in den deutschen Wodansbergen entgegen. Nach dem Volksglauben stürmen das „wütende Heer" und der „wilde Jäger" oft aus Bergen hervor und, nach alter Vorstellung, halten im Innern derselben die Seelen der Abgeschiedenen ein Gelage mit ihrem Anführer und Herrn, dem Sturm- und Schlachtengott Wodan. Dann stählen sie ihre Kraft im Kampfspiel oder ruhen schlummernd bis der Kriegsruf erschallt. In ganz Deutschland, Skandinavien und England finden wir solche Wodansberge; im nordischen Skaldenlied heißt Odin der Felsengott, und er selbst nennt sich der „Alte vom Berge". Die spätere Volkssage läßt an Wodans Stelle Helden in Bergen schlummern, so Karl den Großen in dem Odenberg in Hessen, und Friedrich Barbarossa in dem Kyffhäuser. Ursprünglich dachte sich das Volk in diesem

Wodansberge.

Berge Friedrich II., auf deſſen Wiederkehr aus Italien die Deutſchen vergeblich hofften. Die den Kyffhäuſer umfliegenden Raben ſind die Raben Wodans. Die glorreichen Tage von 1870 haben dieſe poetiſche Vorſtellung im Glauben des Volks und im Gemüt unſerer Dichter neu belebt. Im Wiedererſtehen des Deutſchen Reichs ſah man Wodan Barbaroſſa, mit ſeinen Getreuen, den Kyffhäuſer verlaſſen, neu verkörpert durch die Heldengeſtalt unſeres greiſen Kaiſers Wilhelm und die andern Fürſten des Reiches! —

Auch den Südgermanen wird Wodan immer mehr zum Kriegsgott, mit Speer und Schwert bewaffnet, von ſtrahlendem Panzer umgürtet, auf kriegeriſch gezäumtem Roß.

Hervorragende Helden und Könige nennen ſich „Söhne Wodans"; die Angelſachſen gehen im Jahre 449, der Sage nach, unter Wodans Führung nach Britannien. Hengiſt und Horſa ſind „ſeine Söhne", und die Begründer der ſieben angelſächſiſchen Fürſtenreiche werden ebenfalls die Söhne des Göttervaters genannt.

Auch das Urbild des nordiſchen, kriegeriſchen Odin iſt bei den Deutſchen zu finden. So baten die Vandalen Wodan, daß er ihnen den Sieg über die Winiter verleihen möge. Und die langobardiſche Sage berichtet von Gwodan als dem Himmels- und Siegesherrn, dem Lenker der Völkerſchickſale. Von den Sachſen verbreitete ſich die Verehrung Wodans als Odin nach Dänemark; hier und in Schweden wurden viele Ortſchaften nach ihm benannt wie z. B. Odenſve.

Im Norden enſpann ſich ein Kampf zwiſchen den Anhängern Odins und denjenigen der dort hochangeſehenen, alten Götter, der die Sage vom Wanenkrieg erzeugte. Der Kampf endete mit der Verſöhnung und Gleichberechtigung beider Göttergeſchlechter,[1]) freilich behält Odin die oberſte Stellung. In Dänemark und Schweden finden wir Odin als Schirmherr einzelner Stämme genannt, in Norwegen und Island iſt er häufiger Beſchützer der einzelnen Helden und Familien, weniger Gegenſtand der Volksverehrung.

Die nordiſchen Skalden ſchildern Odin vor allem als ſtrahlenden Kriegs- und Siegesgott, beſonders im 9. Jahrhundert, als Harald Harfagar die einzelnen Stämme unter ſeinem königlichen Szepter einte. In wundervollem Glanze tritt Odin uns aus dem nordiſchen Skaldengeſange entgegen. Der ſüdgermaniſche Wodan, deſſen Charakterzüge und Erſcheinung wir uns aus Mythenreſten zuſammenſtellen, gewinnt im Norden geradezu plaſtiſches Leben. Seine geiſtige Seite wird vertieft und erweitert und ſeine Taten werden hier in kraftvollen, begeiſterten Liedern beſungen. Odins allumfaſſendes Weſen geben die Worte des Skalden wieder:

„Laßt uns Heervater bitten,
Seine Huld zu gewähren,
Der gern dem Gefolge
Sein Gold ſpendet;
Dem Hermod gab er

[1]) Siehe Wanenkrieg.

Helm und Panzer,
Ein ſchneidig Schwert
Schenkt er dem Sigmund,
Dem einen gibt Sieg er,
Dem andern Schätze,
Weisheit vielen
Und gewandte Rede;
Dem Seemann Fahrwind,
Dem Sänger Dichtkunſt,
Männliche Tatkraft
Manchem Helden!" —

Mit ſeinen Brüdern Wili und We gemeinſam hat er die Welten geordnet und die erſten Menſchen geſchaffen; als Windhauch verleiht er ihnen den Lebensatem. In Asgard bewohnt er die Burg Gladsheim, mit dem prächtigen Saal Walhall. Hier thront er auf ſeinem Hlidskjalf, d. i. Hochſitz, von dem aus er die ganze Welt überblicken kann; ſteigt er herab, ſo mangelt ihm dieſe Fähigkeit, ſeine beiden Raben aber, Hugin und Munin, ein Sinnbild der bewegten Luft, fliegen auf ſein Geheiß täglich ins Weltall. Heimgekehrt ſetzen ſie ſich auf die Schultern des Göttervaters und raunen ihm ins Ohr, was ſie auf ihrem Fluge neues geſehen.[1])

Majeſtätiſch ſchaut Odin von ſeinem Hochſitz hinab auf die Welt; das Haupt iſt geſchmückt mit dem prächtigen Goldhelm, der ſchneeweiße Bart bedeckt die mit ſtrahlendem Panzerhemd umgürtete Bruſt. Seine

[1]) Im Volksmärchen überblickt Gott von einem Stuhl im Himmel aus die Erde.

königliche Geſtalt umwallt ein weiter blauer Mantel (der nächtliche Sternenhimmel). Die rechte Hand umfaßt den Speer „Gungnir" (ein Bild des Blitzes), den Arm umſchlingt der wunderbare Ring „Draupnir", beides von den Zwergen für Odin geſchmiedete Kleinode, Sinnbilder der Sonne, die der Himmelsgott beherrſcht. Gungnir fliegt nach jedesmaligem Gebrauch in die Hand des Göttervaters zurück. Schleudert er ihn über ein Kriegsheer, ſo fallen alle, über deren Haupt er dahinſauſt. — Zu Odins Füßen ſitzen zwei Wölfe oder Hunde. —

Odins achtfüßiges Roß Sleipnir (Läufer, Springer) trägt den oberſten der Götter windſchnell über Luft und Waſſer dahin.

Auf dem herrlichen Sleipnir reitet Odin, an der Spitze der Aſen, in wunderbarem Glanze, hinab auf das Schlachtfeld. In den Kampf der Sterblichen begleiten ihn ſeine Raben und Wölfe. Die Helden, die vom Speere getroffen fallen, ſeine „Einherjar" genannt, (Einzelkämpfer) läßt er von den Walküren, (Totenwählerinnen) ſeinen Schlachtjungfrauen, in Walhall mit köſtlichem Met bewirten. Hier üben ſeine Getreuen unausgeſetzt ihre kriegeriſchen Fähigkeiten, um einſt den Göttern im gewaltigen Kampf mit den Rieſen beiſtehen zu können.

Darum kannten die Germanen keine Furcht vor dem Tode und gingen mit wahrhaft fanatiſcher Begeiſterung in die Schlacht. Aus dem Heldentode erblühte ihnen das Glück, zum Vater der Menſchen

heimzugehen und den Auserwählten Walhalls beigesellt zu werden.

In Odin, ihrem Göttervater, verkörperten alle Germanen die ihnen selbst eigentümliche Freude an Kampf und Sieg. Nach ihrer Meinung erregte der oberste Ase die kriegerische Lust und Begeisterung in ihnen, da von ihm jede seelische Bewegung ausging. Sein Geist erfüllte sie, wenn sie, jegliche Gefahr verachtend, todesmutig, zum Schrecken ihrer Feinde in den Kampf stürmten und führte sie zu Siegen, welche die Weltgeschichte mit Bewunderung erwähnt. Odin aber, der zu dem ewig drohenden Kampf mit den Riesen vieler tapferer Einherjar bedarf, unterstützt die Kriegslust, indem er oft selbst den Streit auf Erden entfacht, oder mit Helden Bündnisse schließt.

Odin schließt Bündnisse mit Helden.

Er verleiht ihnen auf Erden Sieg, Ansehen, Reichtum, Macht, und Heldengeist gibt ihnen Geschenke wie Helm, Speer, Mantel, Roß.[1]) Die von dem hohen Asen in obiger Weise Bevorzugten mußten ihm dafür versprechen, den Heldentod auf dem Schlachtfelde zu sterben, damit er sie seinen Kämpfern in Walhall zugesellen kann. In diesem Sinne heißt Odin auch Walvater.

Er sammelt seine Getreuen bei sich, läßt durch seine Walküren in der Jugend den Heldengeist entfachen und die Helden durch seine Schlachtenjungfrauen zu sich entbieten. So macht der Göttervater sich des

[1]) Die Geschenke Odins finden wir in Märchen und Sagen als glückbringende Zauberdinge wieder, wie die Tarnkappe, Tischlein deck dich, Knüppel aus dem Sack, Wünschelhüte und -ruten.

Germanen angeborene Tapferkeit, den Heldengeiſt, für eine höhere Sache nutzbar: für den einſtigen gewaltigen Kampf der Götter mit den Rieſen.

Die deutſche Mythologie gibt nur wenige Anhaltspunkte für die geiſtige Entfaltung Wodans, aber ſicherlich iſt Wodan von unſeren Ahnen auch ſchon nach dieſer Hinſicht entwickelt, ſonſt hätten die Römer in ihm nicht ihren Merkur zu erkennen geglaubt, der eine ungemein geiſtige Gewandtheit zeigt. Den „dies Mercurii", den Mittwoch, finden wir in dem niederſächſiſchen „Wodanesdag" wieder; in Holland heißt der Mittwoch heute noch „Woensdag", in England „Wednesday". Auch unſeren Ahnen war Wodan nicht nur ein Naturgott, ſondern er entwickelte ſich auch bei ihnen zu einem Kulturgott von höchſter Bedeutung. Er war auch den Südgermanen ſchon ein Gott des Rechtes, der Weisheit und der Dichtkunſt, dem alles Hohe und Herrliche entſtammte, ein unbeſtrittener König der Götter. Im Norden fanden dieſe Züge des Gottes nur eine größere Entfaltung, ein glänzenderes Gepräge in den, nach dieſer Hinſicht, entwickelten Geſängen der Skalden.

Aus den „Merſeburger Zauberſprüchen" erfahren wir, daß Wodan allein die Fähigkeit hatte, das kranke Pferd Baldrs zu heilen, gewiß ein Beweis für ſeine geiſtige Kraft. Auch ſchrieben unſere Ahnen ihrem Hauptgott die Erfindung des Runenzaubers zu.

Runen — raunen bedeutete zunächſt „Geflüſter" „geheime Rede", „Geheimnis". Später hieß ein geheimnisvolles, in Buchenſtäbe geſchnitztes oder geritztes Zeichen „Runar", deſſen man ſich zu Zauberzwecken

Odin Erfinder der Runen.

bediente. Dieſe geritzten Zeichen (rigan, ritzen, in „write“ ſchreiben erhalten) wurden ausgeſtreut, Gebete darüber geſprochen, drei Reiſer davon aufgeleſen (leſen) und nach den Runen gedeutet. Der unkundigen Menge der Germanen erſchien die Runenſchrift übernatürlich und die wenigen Eingeweihten ließen ihr gern den Nimbus des Rätſelhaften, ja, ſie ſchrieben dieſer ihrer Kunſt ſchließlich ſelbſt eine zauberhafte Wirkung zu; man glaubte durch ſie eine gewiſſe Herrſchaft über die Natur auszuüben. Es entwickelten ſich daraus Beſchwörungen und Segensſprüche, die noch bis heute in unſerer Sprache erhalten ſind. Nach der Vorſtellung der alten Germanen begeiſterten oder beſänftigten die Runen die Gemüter der Sterblichen; ſie hatten die Kraft, dem Sturme zu gebieten, ſowie Sieg zu verleihen, Feſſeln zu ſprengen, Wunden zu heilen aber auch — den Tod zu bringen. Auch der Göttervater Wodan benutzte die von ihm verkündeten Runen als Beſchwörungs- und Zaubermittel; denn obgleich der weiſeſte, mächtigſte aller Götter braucht er oft äußere Mittel, um ſeine Wunder zu verrichten.

Das nordiſche Skaldenlied weiß nicht nur von den Runen zu berichten, ſondern es belehrt uns auch in einem dunkeln Lied, in „Havamal“ (d. i. Sprüche des Hohen) darüber, wie Odin die Runenkunde erlangte. Nach dieſem Mythus hat Odin, bald nach ſeiner Geburt, neun mal vierundzwanzig Stunden, mit dem Speere verwundet, am Weltenbaume Yggdraſil gehangen,[1]) ſich

[1]) Darum heißt der Weltenbaum auch Träger Yggrs d. i. des „Schrecklichen“, ein Beiname Odins, als des Sturmgottes.

ſelbſt ein Opfer, in Kälte und Sturm, bei Hunger und Durſt. Zu Tode erſchöpft, erblickt er unten am Baume einen weiſen Rieſen (wohl Mimir), der ihn durch einen Labetrunk erquickt, ihn Zauberſprüche lehrt und ihn aus ſeiner traurigen Lage befreit. Odin und Mimir, der ein altes, rieſiſches, an Erfahrung reiches Göttergeſchlecht verkörpert, verbindet die innigſte Freundſchaft, die Blutsfreundſchaft.[1]) Die Mythe erzählt, daß Odin täglich zum Born des weiſen Mimir geht und einen Weisheitstrunk verlangt, denn ſein Streben nach Erkenntnis iſt unerſättlich. Er läßt dem Rieſen dafür ſein eines Auge zum Pfande. Hervorgerufen iſt dieſe Vorſtellung wohl durch die hinter Wolken oder im Meere verſchwindende Sonne;[2]) denn Sonne und Mond werden die Augen Odins genannt. Die Sonne wurde auch als Horn oder Schale Odins aufgefaßt, die Mimir mit heiligem Waſſer füllt, um den Weltenbaum damit zu begießen und dieſen dadurch vor Schaden zu bewahren.

Mit Vorliebe erzählt die Skaldenpoeſie, daß Odin ſich auf Wanderungen begibt, um neues Wiſſen zu erwerben, oder ſeine Weisheit mit derjenigen der Rieſen

[1]) Wenn zwei Freunde ſich, mit feierlichem Schwur, Treue fürs Leben verſprachen, ritzten ſich beide den Arm; ließen je einen Blutstropfen in einen Becher mit Met rinnen und tranken alsdann gemeinſam davon. Daran erinnert die in mittelalterlichen Sagen geſchilderte Verſchreibung an den Teufel, vermittelſt eines Tropfen Blutes.

[2]) Herrmann deutet die Einäugigkeit: „Der unter der nächtlichen Sturmwolke hervorzuckende Blitzſtrahl erinnert an das Leuchten eines Auges, das von einer Wolke, gleich einem Hut, beſchattet wird.“

und Zwerge zu messen. So erforscht er als „Gagnradr" (Siegrater) die Weisheit des Riesen Wafthrudnir und zeigt, wie er im Stande ist, die schwersten Rätsel zu ersinnen und zu lösen. Es treibt Odin, zu erforschen, ob der Riese ihm in der Kenntnis des Götter- und Weltenschicksals überlegen sei. Da Wafthrudnir ein Wettgespräch mit dem Göttervater verweigert haben würde, kommt dieser in geringer Kleidung, als armer Wanderer zu ihm; doch der Riese erkennt gar bald einen ebenbürtigen Gegner in Gagnradr. Er ist bereit, sich mit ihm zu unterhalten und setzt sein Haupt zum Pfande, daß er Odins Rätsel richtig lösen und im Wettgespräch nicht unterliegen werde.[1]) Dieses letztere belehrt uns über die höchsten mythologischen Dinge. In der Tat weiß Wafthrudnir viele Fragen richtig zu beantworten, schließlich aber ist die göttliche Weisheit Odins der Naturweisheit des Jötunen dennoch überlegen; dieser erkennt in Gagnradr Odin und muß sich dem mächtigen Asen beugen. Während Odin zu Wafthrudnir als „Gagnradr" kommt, nennt er sich bei Geirröd, „Grimnir" (der Verhüllte) und bei der weisen Wala „Wegtamr" (Wanderer, Fahrtgewohnt). Die Anzahl seiner Namen zeigt von seiner großen Vielseitigkeit. Zweck und Erfolg seiner Reisen sind verschieden.

Auch im Glauben unserer Vorfahren geht er als „geheimnisvoller Wanderer" auf Erden umher, meist sehr unscheinbar, wie ein Bettler, Obdach suchend, unter

[1]) Der Sängerkrieg auf der Wartburg klingt hieran an.

frembem Namen. Er verkörpert das Ideal des „fahrenden Sängers". Bei dieſen Wanderungen erſcheint der oberſte der Götter als uralter Mann, einäugig, mit langem Bart, in einen Mantel gehüllt, mit einem Sack auf dem Rücken, den Schlapphut in das fehlende Auge gedrückt. Oft kehrt er als Fremdling in den Häuſern der Menſchen ein.[1])

Die ſchlichte Geſtalt des deutſchen „göttlichen" Wanderers findet bei den nordiſchen Skalden eine höhere Entwickelung. So gibt uns die Spruchdichtung „Havamal" Zeugnis von den Erfahrungen, die Odin auf ſeinen Wanderungen geſammelt hat, ſowie von der hohen Weisheit des Göttervaters. Odin gibt darin Regeln über das Verhältnis zum Freunde, wie zum Gaſt, Reiſeregeln, Sprüche voll Lebensweisheit und Zauberlieder. Sprüche des Hohen.

Einen hohen Begriff hat der Germane von der Gaſtfreundſchaft und der Freundſchaft im beſonderen. Schon Tacitus berichtet, daß keinem die Türe verſchloſſen und jeder Ankömmling aufs beſte aufgenommen wurde, gleichviel ob er dem Wirt bekannt oder unbekannt war. Havamal gibt eine Anweiſung, wie jeglicher Gaſt zuvorkommend und freundlich zu bewirten ſei. Freundſchaft ſoll man, nach Odins Rat, in jeder Weiſe pflegen und erhalten.

„Befreundete ſollen einander erfreuen
Mit nach eigener Schätzung ſchönſten Geſchenken,
Mit feinem Gewand und wertvollen Waffen;

[1]) Im Märchen der Graumantel, der Kinder mit ſich nimmt.

Denn Gunſtbeweiſe und Gegengaben
Erhalten und nähren die herzliche Neigung,
Wo ſich beide gepaart zu paſſendem Bunde.“ —

Des Mannes Tatkraft und Mut belebt er mit den Worten:

„Gerätſt du in Not, ſo beſchuldige niemand
Als dich und erſinne dir ſelbſt die Rettung!“

Wie aufmunternd und erhebend klingt der Zuruf:

„Ganz ohne Troſt zum Tragen der Trübſal,
Der Not und des Leides iſt niemandes Los.
Mit wackern Verwandten weiß ſich der eine,
Mit trefflichen Söhnen der andre geſegnet,
Mit Schätzen der dritte, und ſchärfſte Bedrängnis
Entſchädigt es: Schönes ſchaffen zu können!“ —

Weiſe Vorſicht im Reden, ſowie rechtzeitiges Schweigen gebietet Odin zu verſchiedenen Malen, wie in den draſtiſchen Worten:

„In der Umgebung begabter Leute
Iſt für den Schwachkopf Schweigen das Beſte.
Denn ſo lang er's vermeidet, den Mund zu öffnen,
Merkt es niemand, daß er nichts weiß.
Undenkbar freilich dem Dummen bleibt es,
Daß ein Wort zu verſchlucken ſchlauer wäre!“

Daß die alten Germanen frohe Gelage liebten, iſt uns bekannt. Odin ermahnt hiebei:

„Laß dir munden den Met, doch trinke mäßig:
Geziemendes ſprich, doch zügle die Zunge!“

Wie hoch man das eigene Heim hielt, wenn es noch so beschränkt war, zeigt sich in dem Ausspruch des Göttervaters:

„Sei dein eigenes Haus auch die engste Hütte,
Da wohnst du am besten, da bist du Gebieter.
Dich unter dem Rohrdach redlich zu nähren
Von zweien Geißen ist besser als Gastbrot!"

Zu große Gelehrsamkeit wurde entschieden für überflüssig erachtet, denn Odin ruft den übertrieben Wissensdurstigen mahnend zu:

„Jedem Mann ist bekömmlich sein Maß von Kenntnis,
Gefahr bringt's, nicht Vorteil, zu viel zu wissen.
Das schönste Leben ist dem beschieden,
Der nur was ihm nützt, aber dieses genau weiß.
Wer zu vieles lernt und allzu gelehrt ist,
Der behält nur selten ein heiteres Herz."

Wir sehen, daß Odin in seinen Sprüchen die verschiedensten Lebensverhältnisse berührt. Wahrlich! Havamal erfüllt uns mit Bewunderung ob der hohen sittlichen Lebensauffassung der Germanen, deren Geist solch treffliche Sprüche zu schaffen vermochte. —

Wie der Germane seinen obersten Gott im linden Hauch und auch im Sturmesbrausen erkannte, wie Odin jede kriegerische Erregung und Begeisterung verlieh, — wie er als Wanderer auf Erden den Menschen persönlich seinen herrlichen, göttlichen Geist offenbarte, — so ging überhaupt alles geistige Leben der Götter und Menschen von Odin aus.

Gleichwie der Göttervater ſich durch einen Trunk aus Mimirs Born in den Beſitz hervorragender Weisheit geſetzt hat, ſo weiß er ſich auch den koſtbaren Met der Dichtkunſt zu erwerben. Darüber belehrt uns die Sage von „Odin und Gunnlöd“.

Odin und Gunnlöd.

Zum Zeichen dauernden Friedens zwiſchen Aſen und Wanen[1]) ſchufen beide Götterweſen gemeinſam einen durch Weisheit ausgezeichneten Zwerg. Zwei andere Zwerge erſchlugen denſelben, miſchten in einem Keſſel ſein Blut mit Honig und bildeten daraus den Met der Dichtkunſt. Dieſen Met mußten ſie dem Rieſen Suttung (der vom Sud Berauſchte) geben, als Sühne für die Ermordung ſeines Vaters.

Er erhielt ihn und ließ denſelben von ſeiner Tochter Gunnlöd (die Kämpfer zu ſich Ladende) bewachen. Der Göttervater zog aus, um ſich in den Beſitz dieſes koſtbaren Gebräus zu ſetzen. Er ſchlüpfte, als Schlange verwandelt, in Gunnlöds Höhle und erſchien vor der Rieſenmaid als ſchöner Jüngling. Die Tochter Suttungs empfand ſofort tiefe Liebe zu Odin und geſtattete ihm, auf ſeine Bitte, drei Züge des wunderbaren Mets zu trinken. Mit dieſen drei Zügen aber leerte der gewaltige Aſe den ganzen Keſſel, überwand ſchnell den daraus folgenden Rauſch und erhob ſich in Adlersgeſtalt gen Asgard. Fortan verlieh Odin ſeinen beſonderen Lieblingen die Gabe der Poeſie, er die Biene, eines ſeiner Lieblingstiere, den

[1]) Wanen ſind ein zweites Göttergeſchlecht, im Luftraum resgeſtade.

Honig der Poeſie im Schlafe auf die Lippen ſeiner Erwählten träufeln ließ.[1])

Von Odins göttlichem Geiſt ging auch die altnordiſche Sage, das Sagelied aus; hierfür gibt die von Odin vollzogene Dichterweihe Starkadrs Zeugnis. Odin verlieh dem Helden, daß er ebenſo fertig dichten wie reden ſollte. (Siehe Thor). Der Skaldengeſang wurde ſtets „Fund" oder „Gabe Odins" genannt. Doch verehrte man ſpäter in dem Aſen „Bragi" noch beſonders die dichteriſche Seite Odins.

Können wir aus den bisher genannten Skaldengeſängen Odin als eine geiſtig hochbedeutende Gottheit erkennen, ſo tritt er uns auf ſeiner Fahrt zur weiſen Wala, der Seherin, von der er erforſchen will, wie das Verderben von ſeinem Lieblingsſohn Baldr abzulenken ſei, ſowohl als ernſter, weiſer Denker, wie als tatkräftiger, willensſtarker Göttervater entgegen, der den Untergang der Götter und Welten zwar vorausſieht, aber mit ſeiner ganzen Kraft danach ſtrebt, demſelben entgegenzuarbeiten.

---

[1]) Uralte Vorſtellung bei den Indogermanen: ein berauſchender, Unſterblichkeit verleihender Göttertrank; der Adler des Indra raubt den Trank bei den Indern; der Adler des Zeus bringt den Nektar; Odin raubt als Adler den Met der Dichtkunſt.

Donar-Thor.

In dem altgermaniſchen Himmelsgott Tius erblickten wir den altindiſchen Dyaus, ebenſo tritt uns in Donar, nordiſch Thor genannt, bis zu einem gewiſſen Grade, der altindiſche Gewittergott Indra entgegen. In älteſten Zeiten hatte der Lichtgott Tius die Fähigkeit, den Donner zu erregen und nach dem Tönen des Donners nannten die Germanen ihn den „Tius-Thunaraz" (von tan, tönen hergeleitet). Später bezeichneten ſie damit einen ſelbſtändigen Gewittergott, Donar-Thor.

Der Glaube an dieſe Gottheit wurde durch die Erſcheinung des Gewitters hervorgerufen, aber dann erweitert ſich das Weſen derſelben und wir lernen daher Donar, in fernerer Entwicklung, als Acker-, Kultur- und Familiengott kennen, ſowie als gewaltigen Bekämpfer und Vernichter aller verderblichen Elemente, die dem Anbau entgegenarbeiten.

In Donar erblicken wir den urkräftigen, tüchtigen Germanen ſelbſt, — doch nicht den Adeling, nicht den Fürſten auf ſeinem Thron, nicht den Skalden, welcher die Taten des Helden in bewunderten Liedern von Mund zu Munde pflanzt, ſondern den ſchlichten Bauer, der in raſtloſem Fleiß und zäher Ausdauer ſeine Scholle bearbeitet und mutig den Kampf mit den ihm widerſtrebenden Elementen aufnimmt! Groß und ſtark, mit wirrem, rotem Bart, der die breite Bruſt bedeckt, in jugendlicher Kraftfülle, tritt Donar uns entgegen; ſein

Auge blickt freundlich und gutmütig drein, kann aber, wenn er gereizt wird, in jähem Zorne funkelnd erglühen. Der Gott entwickelt große Eßluſt und hervorragenden Durſt, zeigt eine gewaltige Kraft und ſchreckt vor keiner Gefahr zurück.

Gleich Indra[1]) verkörpert Donar die wohltätige Seite des Gewitters; er ſendet den kühlen Hauch nach ſchwüler Luft, erquickt die Erde durch warmen Regen, der das Gedeihen der Feldfrüchte befördert.

Das Geräuſch des Donners erinnert an das Rollen eines Wagens, daher beſitzt der Gott einen ſolchen, auf dem er durch die Lüfte eilt, gezogen von den beiden Ziegenböcken, Tanngnioſtr (Zahnknirſcher) und Tanngrisnir (Zahnkniſterer); ſie ſind ein Bild der ſpringenden Blitze[2]). Wenn Donar durch die Lüfte eilt, erzittern die Felſen und die Erde zeigt ſich in Flammen gehüllt.[3]) Die Angelſachſen nannten das Gewitter „Thunorrad", Donnerfahrt, die Schweden nennen den Donner noch heute „Aska", Aſenfahrt, oder „Thoraka", Thorfahrt.

Ein Gewitter hatte Einfluß auf die Handlungen unſerer Ahnen; brach beim Kampf ein Gewitter aus, ſo mußte derſelbe unterbrochen werden, weil die Gott-

---

[1]) Indra, von „indu", Regentropfen hergeleitet.

[2]) Indra fährt auf einem von Blitzroſſen gezogenen Wagen.

[3]) Im Dithmarſchen ſagt man heute noch beim Gewitter: „Der Alte fährt wieder einmal dort oben und ſchlägt mit der Axt an die Räder," und eine dortige Sage erzählt, beim Gewitter fahre ein Rieſe auf einem Wagen, mit Böcken beſpannt, die ſich verirren, — ein Bild des hin- und herzuckenden Blitzes.

heit zürnte; ſo verhalf ein Gewitter Kaiſer Marc Aurel zu ſeinem großen Siege über die Quaden.

Donar tötet im Donnergeroll und mit den Flammen des Blitzes die böſen Geiſter, die die Kraft der Sonne beeinträchtigen und den ſegenſpendenden Regen in der Wolke zurückhalten wollen, d. ſ. die Rieſen, in den als Bergen gedachten Wolken, und weitergehend die Stein- und Bergrieſen auf Erden, die das rauhe Gebirgsland bewohnen.[1])

Sein grimmigſter Feind iſt die Midgardſchlange, der gewaltige Wurm im Weltmeer, der oft tobend die Dämme durchbricht und das angebaute Land verwüſtet.[2])

Beim Kampfe ſchüttelt Donar zornig ſeinen wallenden roten Bart und ſtößt, vor Kampfesluſt glühend, ſeinen Schlachtenruf aus. Darum nannten die Deutſchen den Donner „Donars Bartrede". Donar als tapferer Kämpfer ſteht auch den Kriegern bei und erhält ſeinen Teil von der Beute, freilich, da er der Gott der Bauern iſt, nur die Seelen der Knechte. Einzelne Stämme zogen mit begeiſterten Liedern auf Donar in den Kampf und riefen ſeinen Beiſtand an; wie der Gott beim Donner in ſeinen roten Bart brüllt, ſo ahmten die Krieger dieſen Bartruf nach, indem ſie ſich die Schilde vor den Mund hielten und mit voller Kraft dagegen ſchrieen. Dadurch wirkten ſie geradezu lähmend

[1]) Ebenſo bekämpft Indra raſtlos und ſiegreich die „Rakſchaſas", die Rieſen; er ſpaltet die Wolke und befreit den Regen, indem er den Dämon Vritras tötet.

[2]) Indra hält den ſchlangenförmigen Drachen „Ahi" in Schranken.

auf die Feinde. Nach dem Bartruf Donars wurde dieſer Schlachtenruf „Barditus“ genannt.

Zu dem Kampf mit den Rieſen bedarf Donar einer Waffe; unſere Ahnen gaben ihm diejenige, die ſie ſelbſt führten, einen ſteinernen Hammer. Dieſer „Miölnir“ genannt (Zermalmer) fährt ſauſend durch die Wolken und zerſchmettert das Felsgeſtein, dann fliegt er von ſelbſt in des Gottes Hand zurück.[1]) Als Beſitzer dieſer Waffe heißt er Wingthor (der den Hammer Schwingende). Die Stahlhandſchuhe, die Donars Hände vor dem Verbrennen durch den glühend gewordenen Hammer ſchützen ſollen, ſowie ſein eherner Kraftgürtel, der ſeine Stärke ſtets erhöht, ſind ein Sinnbild für die ungewöhnliche Kraft und Ausdauer der Germanen. Wie Miölnir für Donar, ſo war der Hammer den Germanen, im Hinblick auf den Gott, ein wichtiges Werkzeug. Er diente zur Weihe. Der Hammerſtreich bei einer Grundſteinlegung ſicherte dem Bau Donars Segen; über der Haustüre wurde vielfach ein Donarhammer befeſtigt, das Haus zu weihen;[2]) jede Ehe wurde damit geheiligt. Die „Donars-Hammerzeichen“ und die Keſſelhaken, die über dem, dem Gott geweihten Herdfeuer angebracht waren, galten als beſonderer Schmuck des altgermaniſchen Heims. Das Feuer, das die irdiſchen Überreſte unſerer Ahnen auf dem Scheiterhaufen verzehrte, wurde mit dem

[1]) Dasſelbe hören wir von der Waffe Indras, der Vagra, die, ebenſo wie Donars Waffe, von den indiſchen Zwergen, den Rhibus geſchmiedet iſt.

[2]) Der Hammer bei Auktionen, der heutige Klopfer an der Haustüre urſprünglich „Donars Hammer“.

Donarshammer geweiht. Der Hammerwurf, als Entſcheidung für eine Grenzbeſtimmung, war allgemein verbreitet. Donar beſtimmte den Ausfall des Werfens. Bei den Sachſen wurden die Stammesgenoſſen, durch einen umhergergetragenen Hammer, zu Gericht und Kampf gerufen, kleine metallene oder knöcherne Hämmer wurden als Schmuck oder Amulet getragen, im Norden Thors Bild oder ein kleiner Hammer in einem Beutel.

Mit dem Hammer macht Donar das rauhe Felsgebirge urbar, für den Anbau fähig, den er durch erquickenden Regen befördert; daher hängt von ihm das Gedeihen der Felder und die günſtige Ernte ab. So wird er Beſchützer der heimatlichen Scholle, er bewahrt den Stamm, das Haus und das Herdfeuer vor Schaden, iſt Schirmherr der Ehe und Familie. Der Sinn für gemütliche Häuslichkeit, der heute bei germaniſchen Stämmen hervorragend entwickelt iſt, findet ſich ſchon in altheidniſchen Tagen. Donar bewahrt der Heimat den Frieden, während die Mannen in den Kampf ziehen. In faſt allen germaniſchen Gauen iſt der fünfte Wochentag nach ihm benant, in Oberdeutſchland der „Donarestag", in Norddeutſchland der „Donresdag", bei den Angelſachſen der „Thunorestag", bei den Nordländern der „Thorsdagr". Da Donar Gott der Ehe und Familie war, ſo war der ihm geweihte Tag bei vielen Stämmen Hochzeitstag, beſonders bei den Frieſen, bei den Batavern und in ganz Norddeutſchland. Donar wurde feierlich zur Hochzeit geladen, beim Mahle ſeine Minne getrunken. Gewächſe mit blauer oder roter, d. i. blitzähnlicher Farbe an Blüten oder

Früchten, und Tiere mit rötlicher Färbung, waren Donar geheiligt, z. B. Hagebutte, Ebereſche, Erbſe, Hagedorn ꝛc. und ferner Eichhörnchen, Rotkehlchen, Fuchs und Hahn. Daher ſchmückten auch die Hochzeitsgäſte, ſowie das Brautpaar ſelbſt ſich gern mit dieſer Farbe. Oft wurden Hähne als Hochzeitsgabe geſpendet.[1])

Dem Lenzesgott zu Ehren, der mit ſeinem ſegensreichen Frühlingsgewitter die winterlich erſtarrte Erdkraft zu neuem Gedeihen erweckt, wurden in vielen germaniſchen Gauen, bei Beginn der ſchönen Jahreszeit, heilige Feuer angezündet, und nach beendeter Ausſaat, feſtlich bekränzte Ziegenböcke, in heiligen Hainen geopfert.[2])

In heiligen Eichenwaldungen wurde Donar verehrt. Mächtige Bäume, wie die Eiche bei Geismar in Heſſen, die St. Bonifacius im 8. Jahrhundert fällte, waren ihm geweiht; darunter hielt man wichtige Beratungen ab. „Geismar“ erklärt man mit „Opferquell“ in der Nähe befand ſich wohl ein Quell, denn Donar wurde auch als Quellenſpender verehrt. In Deutſchland gab es eine Anzahl von Donnersbrunnen, deren Urſprung auf Donar zurückgeführt wurde.[3])

[1]) In Mecklenburg iſt heute noch ein aus Butter oder Ton gebildeter Hahn Hochzeitsgeſchenk; am Niederrhein muß man die Hähne gut füttern, um bei der Hochzeit keinen Regen zu haben. Im bayriſchen Walde kommt Fleiſch von Ziegenböcken auf den Hochzeitstiſch.

[2]) An der Iſar finden ſich die Bocksopfer noch im Jahre 1834.

[3]) Der Volksmund übertrug in chriſtlicher Zeit manche Züge Donars auf St. Petrus. Bonifacius erſetzte die von ihm gefällte Eiche durch eine Petruskapelle; die Bajuvaren, die Donar beſonders verehrten, weihten die erſten Kirchen dem Apoſtel Petrus. Heute noch führt dort St. Petrus die Herrſchaft über Donner und

Römiſche Schriftſteller glaubten in Donar Jupiter[1]) oder Herkules zu erkennen; zu letzterem Vergleich wurden ſie durch Donars gewaltige Stärke, ſowie durch den Donnerkeil veranlaßt, der, dem Volksglauben nach, mit dem Blitz zur Erde niederfiel. Niederdeutſche Reiter in Rom errichteten ihrem Herkules-Donar Votivſteine.

Althochdeutſche Eigennamen wurden mit Donar zuſammengeſetzt, ſo Donarpercht, Donarrad, Donarpret, Albdonar ꝛc. Donar-Thor genoß bei allen Stämmen große Verehrung, aber im Norden gelangte dieſelbe zur höchſten Entfaltung. Zunächſt in Norwegen, ſpäter auch in Schweden und Dänemark. Der Donnergott iſt der nordiſchen Natur völlig angepaßt. In Upſala im Tempel ſtand ſeine Bildſäule zwiſchen der Odins und derjenigen Freyrs. Im flachen Schweden tritt Thor uns mehr als Acker- und Kulturgott entgegen, im gebirgigen Norwegen als Bekämpfer der Rieſen. In Akershus, Hedemarken, Stavanger und Bergenhus befanden ſich ebenfalls Thorstempel. Zahlloſe Eigennamen wurden im Norden mit Thor zuſammengeſetzt, wie Thorhild, Thorkell, Thormark, Thorſtein, Thorbjörn, Thorwald, Thorgerd, Thordis. Die große Anzahl dieſer Namen beweiſt die Volkstümlichkeit des Gottes. Redensarten wie „beim Thor“, „beim Hammer Thors“ waren und ſind noch in unſeren Tagen im hohen Norden geläufig. Der Thorsdagr war zur Eröffnung des Things, d. i. der Geſetzesverſammlungen

Blitz und Regenwetter. St. Peter ſchiebt Kegel, ſagt der Bauer, wenn es donnert.

[1]) Der römiſche dies Jovis unſer Donnerstag.

beſtimmt; bei jeder eidlichen Bekräftigung wurde der Name Thors genannt. Die Sagen ſchildern, daß Thor mit dem Nordgermanen wie ein Freund verkehrt; dieſer hat ein unbegrenztes Vertrauen zu dem Gott. Wir hören, daß Thor mit dem Bauer den Acker beſtellt, aufs Freundſchaftlichſte mit den Leuten umgeht, und dieſe ihn gelegentlich neckiſch und treuherzig am roten Barte zupfen. Der Donnergott wird von allen Aſen am menſchlichſten und leutſeligſten geſchildert. Der Nordländer bittet ihn um gutes Wetter, um Glück, Gedeihen, Geſundheit und Reichtum, fragt ihn in wichtigen Lebenslagen um Rat und fleht ſeinen Beiſtand an in Gefahren jeglicher Art. —

Thors Name wird auch bei Benennung von Örtlichkeiten angewandt, die unter ſeinen Schutz geſtellt werden. Dieſe Sitte tritt uns im 9. Jahrhundert bei der Anſiedlung Islands, durch Norweger, entgegen. So fragt Thorolfr, der mächtige Häuptling der Inſel Moſtr, der durch Harald Harfagar zur Auswanderung getrieben wird, ſeinen Freund Thor um Rat, wohin er ſich wenden ſolle. Dann brach er den Thorstempel ab, nahm das Holz desſelben mit ſich, ſowie die Erde unter dem Altar, auf dem Thors Bild geſtanden hatte. Auf dem Weltmeer wies der in die Wogen geworfene Pfeiler des Tempels, auf dem Thors Bild geſchnitzt war, Thorolfr nach Island. Man nannte das Vorgebirge, an dem das Schiff landete „Thorsnes“, den dort fließenden Strom „Thorsa“. — Ähnliches wird von anderen Anſiedlern berichtet.

Nach nordiſcher Vorſtellung bewohnt Thor die

Burg Bilskirnir (ein Ausdruck für Blitz), ſein Gebiet wird Thrudheim (Welt der Stärke) genannt; es iſt das anbaufähige Land; wie Walhall 540 Türen hat, ſo hat Thors Burg 540 Gemächer. Die Skalden nennen Odin als Vater Thors, Fjörgyn, eine Göttin des Gebirges, als ſeine Mutter. Auch wird Jörd, die Erde, oder Hlodyn (Erdhaufen) ſeine Mutter genannt. Die Gattin Thors iſt Sif (die Erfreuende), die Verkörperung der Sippe, der Verwandtſchaft, welche ſie ſchützt. Sif wird einſt von Loki das goldene Haupthaar abgeſchnitten. Als Thor den Übeltäter dafür mit Miölnir erſchlagen will, läßt Loki, von den kunſtfertigen Zwergen im Erdinnern, Sif goldenes Haar weben, das wie natürliches an ihren Kopf anwächſt.[1]) Thors und Sifs Tochter iſt Thrud (Kraft), die einſt, in Thors Abweſenheit, dem Zwerg Alwis, von den Göttern als Gattin verſprochen worden iſt. Thor aber will ſein jugendſchönes, ſtrahlendes Kind nur dann dem lichtſcheuen Dunkelelben geben, wenn Alwis alle Fragen beantworten könne, die Thor, in bezug auf alle neun Welten an ihn ſtellen wird. Alwis zeigt eine hervorragende Klugheit; er beantwortet alle Fragen Thors, die dahin gehen, wie Aſen, Menſchen, Rieſen und Zwerge die Weltkörper und die einzelnen Erſcheinungen im Weltall benennen.

Und doch iſt Thor nicht genötigt, ſich von Thrud

[1]) Uhland ſieht in Sifs Haar das Getreidefeld, das, nachdem es im Herbſte abgeerntet iſt, im Lenz wieder neu aus der Erde emporwächſt. In den Geſängen der Skalden heißt das Gold „Sifs Haar“. Heute noch wird im Norden ein kleines, hellfarbiges Kraut ſo genannt.

zu trennen, denn die aufgehende Sonne sendet ihre Strahlen in den Götterſaal und verwandelt Alwis zu Stein.

Thor gewinnt für ſeine Fahrten eine dauernde Begleitung in den beiden Bauerkindern Thialfi (die Arbeit) und Röskwa (die Schnelle). Beide ſind wohl Verkörperungen des Blitzes. Thialfi zeigt Ähnlichkeit mit dem Feuergott Loki, der auch vielfach in Thors Begleitung genannt wird. Wir erfahren über die Erwerbung der Geſchwiſter folgendes:

Einſt wanderten Thor und Loki über die Erde und machten Raſt bei einem Bauer, der ihnen zwar Herberge bot, aber zu arm war, um den Gäſten ein Mahl vorzuſetzen. Daher ſchlachtete Thor ſeine beiden Böcke und verzehrte ſie mit der Familie zuſammen. Die Knochen und Felle befahl er ſorgſam aufzuheben. Aber Thialfi, der Sohn des Bauern, zerſchlug einen Röhrenknochen und ſchlürfte das Mark daraus. Als Thor am nächſten Morgen ſeine Böcke neu belebte,[1]) hinkte einer derſelben. Fürchterlicher Zorn ergriff den Aſen, als er bemerkte, was geſchehen; alle erzitterten und, voller Angſt, gab der Bauer, zur Sühne des Frevels, dem Gott ſeine beiden Kinder zu eigen. Fortan fuhr Thor ſtets in Begleitung von Thialfi und Röskwa. Thor erwirbt Thialfi und Röskwa.

Thors Weſen tritt uns am klarſten aus einer Reihe von Mythen entgegen, in welchen er ſich als

[1]) Die Belebung von Knochen findet man in Sagen, Märchen und abergläubiſchen Vorſtellungen verſchiedener Völker. Das Märchen vom Machandelbaum.

303522

Vernichter gewaltiger Jötune rühmlich auszeichnet. „Niemand iſt ſo kundig, daß er alle Großtaten desſelben aufzuzählen wüßte," — „Doch kann ich dir ſoviel von ihm berichten, daß der Tag lang werden wird, bevor alles geſagt iſt, was ich über den gewaltigen Donnergott weiß," — hören wir die Edda in bezug auf Thor ſagen. Einige der Thorsſagen ſtammen noch aus der indiſchen Heimat, andere ſchildern die Gewittervorgänge am nordiſchen Himmel.

Die Thorsſagen ſind ausſchließlich nordiſches Eigentum, kein ſüdlicher Stamm kann dieſelben aufweiſen. Thor erſcheint in den darin geſchilderten Kämpfen als norwegiſcher Bauer, der den Boden mühſam bearbeitet, um ihm Ertrag abzugewinnen. Der getreue Freund, der Donnergott, hilft, die feindlichen Gewalten beſiegen, die in Eis und Schnee, in Gewitter, Sturm, Hagel oder Felsgebieten dem Nordländer entgegentreten. Wenn Thor den Kampf, gegen die Naturgewalten, d. ſ. die Rieſen unternimmt, ſo geht er nach dem Oſten, wo, nach nordiſcher Vorſtellung, das Rieſenreich lag.

Als Thor Thialfi und Röskwa für ſeine Dienſte erworben, ging er mit dieſen beiden, von Loki begleitet, nach dem äußerſten Oſten Jötunheims, nach Utgard (Außenwelt, äußere Umhegung). Seine beiden Böcke ließ Thor bei dem Bauer zurück, weil er mit dem hinkenden Tiere nicht vorwärts kommen konnte.

Thor bei Utgardloki.

Die Wanderer eilten, unter Thors Leitung, über das Meer und gelangten alsdann in einen großen Wald, der ſcheinbar undurchdringlich war. Im Abenddunkel fanden ſie endlich eine wunderliche Herberge, in

der ſie ſich ermüdet zur Ruhe niederlegten. Während der Nacht erweckte ſie ein ungeheures Beben, Schütteln und Krachen; ſchreckerfüllt flüchteten ſie in einen Anbau des Hauſes, Thor blieb wachend am Eingange ſitzen. Als der Morgen dämmerte, und Thor einige Schritte in den Wald hineinging, ſah er plötzlich einen Rieſen vor ſich liegen, der gewaltig ſchnarchte. Der Rieſe erwachte, erblickte Aſathor und gab ſich dieſem, auf Befragen, als Skrymir (d. h. Gaukler) zu erkennen. Im weiteren Geſpräch zeigte es ſich, daß Thor und ſeine Begleiter im Handſchuh des Rieſen geſchlafen hatten, der Anbau, in welchen ſie geflüchtet, war der Daumen des Handſchuhs. Alsdann wanderten alle gemeinſam weiter, taten ihren mitgenommenen Speiſevorrat zuſammen, und Skrymir trug das Bündel mit demſelben. Als die Nacht hereinbrach, legten ſie ſich unter einer Eiche zur Ruhe nieder; kaum war der Rieſe eingeſchlafen, ſo verſuchte Thor, das Speiſebündel zu öffnen, um ſeinen Hunger zu ſtillen, doch — der von Skrymir geſchlungene Knoten löſte ſich nicht. Der Donnergott geriet darob in ſo furchtbaren Zorn, daß er ſeinen Hammer gegen des Rieſen Haupt ſchleuderte. Dieſer fragte erwachend, ob etwa ein Blatt vom Baume ſeinen Kopf getroffen hätte, ein größeres Schmerzgefühl hatte Miölnir ihm nicht bereitet. Noch zweimal warf Thor ſeinen Hammer gegen Skrymir, doch, obgleich die Waffe tief in deſſen Schädel drang, wurde der Rieſe nicht merklich verwundet, ja, Skrymir fragte bei der Wiederholung des Schlages, ob etwa Eicheln oder Baumzweige herabgefallen wären! Am

verzehrt. Thialfi war mit Utgardlokis Gedanken um die Wette gelaufen, die selbstverständlich schneller eilen mußten. Thor selbst aber hatte das Wunderbarste im Trinken geleistet, denn des Hornes Ende lag im Weltmeer! Er sagte, Thor solle sich davon überzeugen, welch ungeheure Abnahme in demselben stattgefunden. Die Menschen nennen die Abnahme „Ebbe“. Die Katze, die Thor gehoben, war die Midgardschlange, Thor hatte diese so sehr gereckt und gehoben, daß ihr Kopf beinahe Asgard berührte. Elli war das Alter, das bis jetzt jeden zu Fall gebracht hat! — Als der ehrliche Thor das Geständnis dieser Hintergehungen vernommen, wollte er, in gerechtem Zorn, Utgardloki mit seinem Hammer erschlagen, aber dieser war plötzlich verschwunden. —

Bei der soeben geschilderten Wanderung Thors, hatte der mächtige Ase sich in den äußersten Osten Jötunheims begeben, nämlich: in den starren Winter hinein, dem gegenüber seine Kraft machtlos ist. Seine Hammerschläge erweisen sich (Skrymir gegenüber) als kraftlos; dichter Wald und Mangel an Nahrung zeigen die Gefahren in dieser Region. Alle Niederlagen Thors, gegenüber Skrymir-Utgardloki, bedürfen keiner einzelnen Deutung; sie sollen nur beweisen, daß, nach dem Glauben der Germanen, dieses Gebiet von Asen und Menschen nie ganz bezwungen werden konnte. Die verderblichen Ost- und Nordoststürme, die aus einer, den nordischen Bewohnern unbekannten Gegend nach Skandinavien hinübertobten, ließen vielleicht den

Begriff eines unbesiegbaren Winterriesenreichs entstehen.[1])

Nach den vielfachen Niederlagen Thors zu urteilen, von welchen letztere Sage berichtet, hat sich dieselbe wohl erst gebildet, als der Heidenglaube schon erschüttert war.[2])

Thor, der Gewittergott, scheint während der Wintermonate zu schlafen oder der Erreger des Gewitters, sein Hammer, ist ihm geraubt. Dieser Gedanke lag nahe; er wurde von den Skalden erweitert, ausgeschmückt und ergab den köstlichen Sang von „Hammers Heimholung."

Hammers Heimholung.

Thor hatte einst in tiefem Schlaf gelegen. Erwachend vermißt er seinen Hammer, teilt Loki den Raub desselben mit, und dieser fliegt, in Freyas Federgewand gehüllt, in das Weltall hinein, um Miölnir zu suchen. Zunächst eilt er ins Riesengebiet Thrymheim; hier erblickt er, behaglich auf einem Hügel sitzend, den schönen, stattlichen Sturmriesen Thrym,[3]) der die Mähnen seiner Rosse glatt streicht und goldene Bänder in das Haar seiner Hunde bindet. Auf Lokis Befragen nach Thors

[1]) Züge dieses Mythus leben vielfach im Märchen fort. Der Riese mit dem Mühlstein als Halskragen erinnert an Skrymirs Unempfindlichkeit gegen Thors Hammerschläge ꝛc. — Lessings Faust schildert einen Geist, der so schnell läuft, wie die menschlichen Gedanken.

[2]) In einer, auf isländischen Quellen beruhenden Sage, die wir bei Saxo Grammaticus (12. Jahrhundert) lesen, erscheint Thors Fahrt zum Riesenkönig, wie eine Fahrt in die Unterwelt, gleich der des Herkules. — Die Skalden haben diesen Mythus der Edda wohl auf alten, mit antiken Einflüssen vermischten Volkssagen aufgebaut.

[3]) Thrym, Getös; drum, Trommel, dieselbe Wurzel.

Hammer geſteht Thrym, daß er dieſen acht Raſten[1]) tief unter der Erde verſteckt halte.

„Und wiedererwerben, fürwahr, ſoll ihn keiner.
Er brächte denn Freya zur Braut mir daher!“

ruft der Rieſe aus. Dieſe Antwort bringt Loki dem kummervollen Thor. — Ganz Asgard berät am Urdarborn, was zu tun ſei; da ſchlägt der Himmelspförtner Heimdall vor, Thor ſolle ſich bräutlich ſchmücken, wie Freya ankleiden, und in dieſer Verhüllung zu Thrym gehen, um den Hammer zu erlangen. Nach einigem Weigern verſteht Thor ſich dazu.

„Das bräutliche Linnen legten dem Thor ſie an,
Ihn ſchmückte das ſchöne, ſchimmernde Halsband.
Auch ließ er erklingen Geklirr der Schlüſſel,
Und weiblich Gewand umwallte ſeine Knie.
Es blinkte die Bruſt ihm von blitzenden Steinen,
Und hoch umhüllte der Schleier ſein Haupt!“ —

Thor begibt ſich darauf nach Thrymheim. Loki begleitet ihn als Freyas Dienerin, und der Sturmrieſe läßt, voller Freuden, ein glänzendes Hochzeitsmahl herrichten. Bei demſelben gerät Thrym in größtes Staunen, ob des ungewöhnlichen Appetits, den Freya entwickelt; denn Thor ißt einen Ochſen und acht Lachſe und trinkt allein drei Tonnen Met. Loki erklärt dem Rieſen, daß Freya aus Sehnſucht nach ihm acht Tage nichts genoſſen habe. Als Thrym darauf der vermeintlichen

[1]) Raſt, frühere Bezeichnung für eine Wegſtrecke, ungefähr eine Meile. Die acht Raſten ſind die acht Wintermonate, während welcher ſich keine Gewitter entladen, und wilde Stürme, durch Thrym verurſacht, über die Erde wüten.

Freya Schleier aufhebt, um ihr den erſten Kuß zu geben, fährt er entſetzt zurück, ob ihrer funkelnden, glühenden Augen. Auch dieſe erklärt Loki durch die lange Schlafloſigkeit der Göttin, die ihrer Fahrt zu Thrym voranging. Endlich befiehlt der Rieſe, den Hammer Thors zu holen, um ſeine Ehe mit Freya zu weihen. Miölnir wird gebracht und fliegt ſofort in ſeines Gebieters Hand; dieſer erſchlägt Thrym und deſſen ganzes Geſchlecht und verwüſtet Thrymheim.

Die Sage ſchildert, wie Thor im Lenz ſeinen Hammer, den Erreger des Gewitters, aus der Herrſchaft des Sturmrieſen befreit. Ein köſtlich humoriſtiſcher Zug tritt uns aus dem Liede entgegen.

Thor und Hrungnir

Das Lied von „Hrungnir" ſchildert Thors Sieg über den mächtigen Unwetter- und Steinrieſen. Die älteſte Mythe berichtet, daß dem Kampfe Thors mit Hrungnir, der Raub von Thors Tochter, Thrud, durch den wilden Rieſen voranging. Dieſen zu rächen, zerſchmetterte der zurückgekehrte Thor Hrungnirs Haupt. Snorris Erzählung dieſer Sage weiß nichts mehr davon. Er berichtet: Einſt ritt Odin auf Sleipnir, in voller Aſenpracht, in das Gebiet des Steinrieſen Hrungnir (der Lärmer). Zwiſchen beiden entſpann ſich ein Streit über den Wert ihrer Roſſe, den Odin damit beendete, daß er, im vollen Bewußtſein der Unvergleichlichkeit Sleipnirs, Hrungnir verließ und nach Asgard zurückkehrte. Hrungnir aber eilte Odin nach und ſetzte in ſeinem Jötenzorn über die Mauern der Götterburg. Zwar ward er hier von Odin gaſtlich bewirtet, empörte aber die Aſen, trunken geworden von Walhalls Met,

durch ſeine widerwärtige Prahlerei, die darin gipfelte, daß er die lichte Göttin Freya, ſowie Thors Gattin Sif, als ſeine Dienerinnen mit ſich nehmen wolle. Die Aſen riefen nach Thor, dieſer erſchien und geriet in furchtbaren Zorn. Er traf mit dem wüſten Rieſen die Verabredung zu einem ſpäteren Zweikampf, da er den Waffenloſen nicht ſofort angreifen konnte und wollte. Ganz Jöntunheim erzitterte darob, und die Rieſen bildeten Hrungnir einen Streitgenoſſen aus Lehm. (Mokkrkalfi d. i. die dicke Wolke.) Bei dem bald darauf ſtattfindenden Kampfe, fährt Thor mit dem verderbenbringenden Hammer gegen Hrungnir, der ſeinerſeits Thor ſeine Steinwaffe, einen Schleifſtein, entgegenſchleudert, doch dieſe zerſplittert an Miölnir. Thors Hammer hat aber Hrungnir tötlich getroffen; er fällt zur Erde, und zwar derart, daß ſein Fuß des Aſen Hals deckt. Thialfi hat mittlerweile, mit geringer Anſtrengung, den Lehmrieſen überwunden. Keiner der Götter vermag Thor von dem Fuß des Rieſen zu befreien, nur Magni, der drei Tage alte Sohn des Donnergottes, hat die Kraft dazu, und er erlöſt ſeinen Vater. Thor eilt darauf in ſein Gebiet Thrudwang zurück, wo die Seherin Groa (die grünende Erde) ſich erbietet, durch ihre Zauberlieder, den Splitter aus Thors Haupt zu entfernen. In der Tat fühlt Thor, wie derſelbe ſich lockert; erfreut darüber, will er Groa eine angenehme Nachricht verkünden und erzählt ihr, daß er ihren Gatten, Aurwandil,[1]) (der Strahl) von

[1]) Aurwandil auch Örwandil. Jütland hieß „Örwandils Land." Agſ iſt éarendel eine Bezeichnung für den Morgenſtern.

Norden her, über die Eisſtröme getragen habe. Eine von ihm vorwitzig hinausgeſteckte, in der Winterkälte erfrorene Zehe, habe er als Sternbild an den Himmel geworfen; Aurwandil werde bald heimkommen. Ob dieſer erfreulichen Kunde eilt Groa jubelnd ihrem Gatten entgegen, und — Thors Haupt behält den Splitter.

Der Grundgedanke dieſer Sage iſt der Kampf zweier gegenüberſtehender Gewitter, die ſich krachend im Gebirge entladen. In Hrungnir erkennen wir den lärmenden Gewitterrieſen, der von Thor, der gewaltigen göttlichen Kraft in der Natur, zerſchmettert wird. Der Lehmrieſe hat keine tiefere Bedeutung; er verdankt ſeine Entſtehung wohl nur dem Wunſche Snorris, Thialfi zu beſchäftigen und die Leſer zu beluſtigen. Der Umſtand, daß in Thors Haupt ein Splitter der Rieſenwaffe ſtecken bleibt, wird herbeigeführt, um die Sage von Groa und Aurwandil zu erzählen, die nicht leicht zu deuten iſt. Es iſt möglich, daß Aurwandil, den der Frühlingsgewittergott, aus dem Eis- und Schneegebiet, beim erſten Lenzesgewitter, zur grünenden Erde bringt, den Frühling ſelbſt bedeutet, den die Erde jubelnd begrüßt. —

Auch mit dem feuchten Element hat Thor Kämpfe zu beſtehen, die von den Gefahren erzählen, welche den Erdbewohnern durch das Toben der Midgardſchlange erwachſen. Gegen dieſen gewaltigen Waſſerrieſen, das Kind Lokis, zieht Thor auf dem Boot des Rieſen Hymir, (des Dämmerers) des Beherrſchers des arktiſchen Meeres.

Thor und Hymir.

Thor erſuchte den Rieſen einſt, mit ihm auf den

Fiſchfang fahren zu dürfen; dieſer geſtattet es, reizt aber den Donnergott durch die höhniſche Bemerkung, er dürfte ſchwerlich den Gefahren des Meeres gewachſen ſein. Darauf rudert Thor, trotz des Widerſpruchs Hymirs, ins offene Weltmeer hinaus, wohin dieſer ſich niemals wagte. Hier ſenkt er ſeine Angelſchnur ins Waſſer, für die er, auf des Rieſen Geheiß, ſich ſelbſt einen Köder geſucht hatte, indem er einem Stier aus der Herde Hymirs den Kopf abgeriſſen hatte. Gierig ſchnappt die Midgardſchlange danach und zerrt mit furchtbarer Gewalt an der Angel. Thor nimmt ſeine ganze Aſenſtärke zuſammen, um nicht aus dem Boote gezogen zu werden, tritt dabei den Boden des Fahrzeugs durch und ſteht auf dem Grunde des Meeres. Er zieht das Untier empor, das ihm Giftſtröme entgegenhaucht und die beiden gewaltigſten Feinde ſehen ſich, von glühendem Haß beſeelt, in die Augen. Schon will Thor mit Miölnir der Schlange den Kopf zerſchmettern, da eilt Hymir, angſterfüllt, herbei und durchſchneidet des Gottes Angelſchnur, denn die Prophezeiung ſagt „beim Weltuntergang ſollen Thor und die Midgardſchlange ſich verderbenbringend nahen“, und der Rieſe will dieſe unglücksſchweren Tage noch hinausſchieben. Die Midgardſchlange ſinkt ins Weltmeer zurück. Thor ſchleudert ihr ſeinen Hammer nach und verwundet ſie mit demſelben am Kopfe. Der Rieſe ſelbſt fällt, von Miölnir am Ohre getroffen, über Bord und watet ans Land.

— Dieſer ſchlicht erzählte Mythus entſtammt altem Volksglauben und zeigt einen erſchreckenden Ernſt; er

iſt gleichſam ein Vorſpiel für die furchtbaren Ereigniſſe des Weltunterganges. Im 9. und 10. Jahrhundert beſchäftigten ſich die Skalden häufig mit demſelben. Snorri Sturleſon verbindet den Sang von Hymir und Thor mit demjenigen von der „Heimholung des Keſſels für Ägir. Wir erfahren darin, daß der Meerrieſe Ägir einſt von den Aſen in der Götterburg glänzend bewirtet worden iſt. Beim Abſchied hat er die Bewohner Asgards eingeladen, ihn nach drei Monaten in ſeinem Reich zu beſuchen. Doch — die drei Monate vergehen, Ägir erneuert ſeine Ladung nicht, und als die Aſen ihn durch Thor daran erinnern laſſen, geſteht er dieſem, daß er keinen Braukeſſel habe, der genügend groß ſei, um die Götter zu bewirten. Zugleich bittet er Thor, ihm einen ſolchen zu verſchaffen, feſt überzeugt, daß auch dieſer keinen finden und ſich, bei ſeinen Bemühungen um denſelben, nur Gefahren ausſetzen werde. In der Tat vermag Thor nicht, einen Keſſel zu beſorgen; da verrät ihm der Kriegsgott Tyr, daß ſein Stiefvater, der gewaltige Rieſe Hymir, fern im Oſten, einen unendlich großen Keſſel beſäße. Kurz entſchloſſen begibt ſich Thor unter Tyrs Leitung zu Hymir. Als die Aſen des Rieſen Halle betreten, erblicken ſie voller Grauſen ſeine Mutter, die neunhundert Köpfe hat. Aber die Gattin Hymirs, Tyrs Mutter, ſieht freundlich und lieblich aus und bewirtet die Ankömmlinge aufs beſte. Dann verbirgt ſie beide hinter einer Säule, an welcher mächtige Keſſel hängen.

Spät kehrt Hymir, mit furchtbarem Getöſe, heim

und erfährt, wer seiner harrt. Eiszapfen und Schnee bedecken seinen Bart und, als der Riese sich der erwähnten Säule zuwendet, berstet dieselbe unter seinem Blick auseinander, die Kessel stürzen krachend zusammen, nur einer, der größte, bleibt unbeschädigt. Die Götter treten hervor, und gestehen dem Riesen den Zweck ihres Kommens. Hymir will den verlangten Kessel nur dann herausgeben, wenn Thor seine vielgepriesene gewaltige Asenkraft beweisen könne. Bei dem Mahle, zu dem Hymir die Götter nötigt, entsetzt der geizige Riese sich über Thors Appetit. Neuen Speisenvorrat herbeizuschaffen, geht er mit demselben auf den Fischfang. Thor hat einem schwarzen Stier des Riesen den Kopf abgerissen und benutzt ihn als Köder. Gegen des Riesen Wunsch, rudert Thor ins offene Weltmeer hinaus. Dort fängt der grimme Jötun zwei Wale; Thor zieht die, nach seinem Köder schnappende, Midgardschlange ins Boot und schlägt mit Miölnir nach ihr. Da erdröhnt die Erde, das Meer tobt, die Felsen stürzen krachend zusammen, und die Midgardschlange sinkt verwundet ins Meer zurück. Kein Wort spricht der Riese mit Thor auf der Heimfahrt, unwirsch heißt er ihn, das Boot und das Schiffsgerät in die Halle tragen. Aber trotz aller Beweise von Kraft, will Hymir Thor den Kessel nur herausgeben, wenn dieser des Riesen Trinkbecher zu zerbrechen vermöge. Vergeblich versucht Thor diese Aufgabe zu lösen, bis die Gattin des Riesen ihm rät, das Trinkgefäß gegen Hymirs Hirnschale zu werfen. Auf diese Weise gelingt es Thor, den Kelch zu zerschmettern und Hymir gestattet

ihm, den gewünschten Kessel mitzunehmen. Thor setzt ihn auf sein Haupt und begibt sich mit Tyr auf den Heimweg. Plötzlich bemerken sie, daß Hymir und seine vielköpfige Riesenschar sie verfolgen. Der Gebieter Miölnirs setzt den Kessel zu Boden, schwingt seinen Hammer und erschlägt den Riesen und alle seine Genossen.

Hymir ist eine vortreffliche Verkörperung der Frostes-kraft im hohen Norden. Das Getöse bei seiner Heimkehr, das Zerkrachen der Säule in seiner Halle, versinnbildlichen die gewaltige, sprengende Kraft des Frostes, die Schrecken und Gefahren des, in winterliches Dunkel gehüllten, nordischen Meeres. (Hymirs Mutter mit neunhundert Köpfen). — Dazu gesellen sich humoristische und abenteuerliche Züge; das Lied in dieser Fassung verdankt seine Entstehung zum Teil des Germanen Lust an gewaltigen, düstern Schilderungen.[1])

Thor und Geirröd.

Im 10. Jahrhundert fügten die Skalden die Sage von Thor und Geirröd (Speermann) in dichterische Form. Derselben geht eine ältere Erzählung voraus, welche von Lokis Ausflug nach Geirrödsgard berichtet, der die Gefangennahme Lokis durch Geirröd folgt. Der Riese gelobt, Loki erst dann freizugeben, wenn er Thor, den Riesenfeind, ohne Hammer und Kraftgürtel, ins Riesenreich zu bringen verspräche. Mit leichter Mühe vermag Loki den gutmütigen Thor dazu zu bewegen; er selbst begleitet ihn nach Geirrödsgard.

[1]) Hymirs Mutter lebt im Märchen als des „Teufels Großmutter" fort; Hymir selbst wird zum Menschenfresser, seine Frau zur freundlichen Gattin desselben im „Däumling" des Märchens.

Unterwegs kehren ſie bei der Rieſin Grid (Ungeſtüm) ein, einer Rieſin des Unwetters. Sie leiht Thor, zum Schutz gegen Geirröd, ihre Eiſenhandſchuhe, ihren Kraftgürtel und einen Stab. Auf dem weiteren Wege gerät Thor in Gefahr zu ertrinken, und zwar durch die Tücke einer Tochter Geirröds, die ein Flüßchen, das er überſchreitet, plötzlich zum mächtigen Strom anſchwellen läßt. Der Donnergott kann ſich nur durch Ergreifen eines am Ufer ſtehenden Vogelbeerſtrauches an das Land retten.[1]) In Geirrödsgard angelangt, ſetzt er ſich in der dortigen Halle auf einen Stuhl, bemerkt aber, daß dieſer mit ihm zur Decke emporgehoben wird.[2])

Da ſtößt er mit ſeinem Stabe gegen das Dach, ſich ſelbſt mit aller Kraft auf den Stuhl zurückdrückend. Ein furchtbares Geſchrei erhebt ſich; Thor hat, durch dieſe Bewegung, die unter dem Stuhle ſitzenden Töchter Geirröds, die ihn verderben wollten, tötlich getroffen. Bald darauf verſucht der Rieſe, den Gott durch den Wurf mit einem glühenden Eiſenkeil unſchädlich zu machen; er findet aber ſelbſt ſeinen Tod, indem Thor den Keil auffängt und auf Geirröd zurückſchleudert. —

In Geirröd erkennt man den feuergefährlichen, von Unwetter (die Töchter Geirröds) begleiteten Ausbruch des Gewitters, deſſen wilde, elementare Gewalt durch Thor gemildert wird; denn Thor ſtellt das

[1]) Die Ebereſche heißt daher im Volksmund des Nordens auch „Thorsbjörg“ d. i. Thorsrettung.

[2]) Das Märchen kennt Betten, die in verzauberten Schlöſſern in Zimmern umherfahren.

wohltätige Gewitter dar. Der Mythus fand auch in den späteren Skaldengesängen noch mehrfache Bearbeitung und weite Verbreitung. —

Fortgesetzt ist Thor im Kampf mit bösen Gewalten und schützt Götter und Menschen vor denselben. Er verkörpert die unbeugsame Kraft, während Odin, die vornehme, geistige Gottheit ist. Daher zeigen mehrere Sänge einen deutlichen Gegensatz zwischen diesen beiden Göttern. Im „Harbardslied" findet derselbe in draſtischer Weise seinen Ausdruck.

Das Harbardslied.

Wir erfahren daraus, daß Thor, siegreich von einer Ostfahrt zurückgekehrt, an einen Sund gelangt und dem jenseitigen Fährmann, Harbard, (d. verhüllte Odin) zuruft, ihn überzusetzen; für die Mühe verspricht er ihm ein gutes Mahl. Harbard dankt in hochmütiger verächtlicher Weise für den verheißenen Lohn, indem er noch bemerkt, Thor sei gewiß geringer Abkunft, da er einen Korb trage. Thors Behauptung, der mächtige Donnergott zu sein, findet bei Harbard keinen Glauben. Es entspinnt sich ein heftiges Wortgefecht; jeder hebt seine Taten hervor, die des andern verkleinernd. Thor rühmt sich der glorreichen Überwindung zahlreicher Jötune, Harbard-Odin dagegen preist seine Kriegstaten, Zauber und Liebesabenteuer. Im weiteren Gespräch reizt er Thor durch „nadelscharfe Worte", doch beschreibt er ihm endlich, auf nochmaliges Verlangen, von seiten des Donnerers, den sehr beschwerlichen Heimweg.

Odin zeigt in diesem Liede seine Überlegenheit, Thor gegenüber; denn, Kraft erringt nur mit Geist

gepaart, den Sieg. Odin, der weiſe Schlachtenlenker und Gott der Dichtkunſt, tritt gewandt und ſicher auf, und der körperlich kraftvolle, aber geiſtig hinter ihm zurücktretende, gutmütige, derbe Beſieger der Rieſengewalten muß ſich dem Göttervater beugen.

Starkadr.

Die Sage von dem altnordiſchen Helden Starkadr zeigt uns ebenfalls einen Zwieſpalt in dem Walten Odins und Thors, der auch auf den Gegenſatz im Weſen und Wirken der beiden Aſen zurückzuführen iſt.

Odin hatte, vor der geſammten Richterverſammlung der Aſen, den Rieſenſprößling Starkadr mit Heldenmut begabt. Auch hatte er ihm verliehen, während dreier Menſchenalter zu leben. Thor, der Starkadrs Geſchlecht nicht leiden mochte, beſtimmte zu gleicher Zeit, daß Odins Erwählter keine Nachkommen haben und, in jedem der ihm verliehenen Menſchenalter, etwas Schändliches begehen ſollte. Der Göttervater ſagte Starkadr die herrlichſten Waffen zu, Thor erklärte, ihm niemals eigenen Grund und Boden verleihen zu wollen. Der oberſte der Aſen verſprach ſeinem Liebling fahrendes Gut in Menge, während Thor ihm die Vorſtellung einflößte, ſtets Mangel zu leiden. Odin verhieß dem Helden unzählige Siege, ſein göttlicher Sohn dagegen beſtimmte ihm ebenſo unzählige Wunden. Als darauf Odin, der Beherrſcher und Spender der Dichtkunſt, ſeinem Schützling die Gabe der Poeſie beſcheerte, entwertete Thor dies hohe Geſchenk, durch die Beſtimmung, Starkadr ſolle ſtets vergeſſen, was er gedichtet. Schließlich erklärte Odin, daß Starkadr bei allen Vornehmen gern geſehen, Thor dagegen, daß er beim Volke ver-

haßt ſein ſollte. Dieſe Ausſprüche der beiden oberſten Götter wurden von den richtenden Aſen durch Urteilsſpruch beſtätigt!

In der Heldenſage zeigt Thor ſich weit ſeltener wie Odin. Wenn die Südgermanen von dem Feueratem Dietrichs von Bern oder von ſeinem Splitter im Haupt[1]), und von ſeinen gewaltigen Kämpfen gegen Rieſen und Drachen erzählen, ſo ſehen wir darin einen Anklang an den mächtigen alten Gewittergott Donar.

Halfdan. Die nordiſche Sage läßt den ruhmvollen göttlichen Rieſenbezwinger im Helden Halfdan weiterleben, der bei ſeinen Kämpfen eine eherne Keule ſchwingt oder einen hölzernen Hammer von ungeheurer Größe. Mit einem ausgezeichneten Kämpen, Thoro[2]), den er beruft, zieht er gegen König Eirik von Schweden. Beide beſteigen einen Felſen, wälzen Steinblöcke auf den Feind und erringen dadurch den Sieg.

Darob nannten die Schweden ihn den Sohn des großen Thor, verehrten ihn göttlich und brachten ihm Opfer. Der Sohn Halfdans, Asmund, wurde als Stammvater der norwegiſchen Könige gerühmt.

---

[1]) Thor in der Sage von Hrungnir.

[2]) Eine Umſchreibung für Thor, den er angefleht.

Die Wanengötter.

Njord-Freyr.

Die Aſen ſind die welterhaltende Macht, die geiſtigen Götter, während die Wanen d. i. die Glänzenden, die milden, gütigen, wohltätigen Mächte der Luftregion, des Wetters verkörpern. Ihr Urſprung iſt in den lichten, fruchtbaren Gefilden Dänemarks zu ſuchen; von hier aus verbreitete ſich ihre Verehrung nach Schweden, von Schonen bis Upſala, ſowie auch nach England. Das Gebiet der Wanen heißt „Wanaheim“, ein eigenes Götterreich im Weltenraum. Dieſe Göttergeſtalten zeigen ſich in der heidniſchen Vorſtellung, als die Germanen ſich mit Handel und Ackerbau beſchäftigten. Die Wanen ſegnen die Äcker und die Wieſen, indem ſie wohltätigen Regen und Sonnenſchein ſpenden. Sie verleihen gefahrloſe Schiffahrt und günſtigen Fiſchfang, befördern den Handel und begründen dadurch den Wohlſtand. Die Weisheit und Zauberkunſt der Wanen wird gerühmt.

Als die Verehrung der Wanen ſich bei den Nordgermanen entwickelte, ging dieſelbe mit der Verehrung Thors, der ſich im Norden eines hohen Anſehens erfreute, friedlich Hand in Hand; aber als der Kultus Wodans im 6. und 7. Jahrhundert, nach dem Norden gelangte, da brach ein heftiger Streit zwiſchen den Anhängern der verſchiedenen Götterweſen aus; denn die kriegstüchtigen und geiſtig überlegenen Aſen

ſchienen ihren Verehrern weit bedeutungsvoller, wie die milden, weichen, dem Lebensgenuß nicht abholden Wanen. Die Skalden geben dieſem Kampf in dem Mythus vom Wanenkrieg Ausdruck. Sie erzählen, daß die Aſen einſt die des Zaubers kundige Wanengöttin Gullweig (d. i. Goldkraft, — mit Freya gleichbedeutend) mißhandelt, nämlich, mit Speeren geſtoßen und den Flammen ausgeſetzt haben. Der Reichtum der glänzenden Wanengötter reizte die Aſen zum Angriff gegen dieſelben. Die Wanen verlangen eine reiche Entſchädigung oder Gleichſtellung mit den Aſengöttern. Da entbrennt der erſte Weltkrieg, den Odin mit Speerwurf eröffnet. Aus dem Götterkampf gehen die Wanen ſiegreich hervor; ſie dringen ſogar in Asgard ein. Aber Allvater gebietet Ruhe, der Streit muß endgültig beigelegt und dauernder Friede geſichert werden. Die Wanen erkennen die Überlegenheit der Aſen an, und ſie werden als gleichberechtigt von denſelben aufgenommen. Zum Beweiſe dafür und zur Sicherung der fortan freundſchaftlichen Beziehungen, ſtellen Aſen und Wanen ſich gegenſeitig Geiſeln. Auch ſchaffen ſie, zum Zeichen dauernden Friedens, gemeinſam, den überaus weiſen Zwerg Kwaſir, deſſen Blut ſpäter den Dichtermet ergibt, (ſiehe Odin). Die Geiſeln der Aſen ſind der weiſe Rieſe Mimir und Odins Bruder Hönir. Dieſer wird ſchön und ſtattlich, aber einfältig geſchildert, handelnd und ſprechend tritt er ſelten auf. Auch bei den Wanen war er ſtumm und ratlos; dieſe ärgerten ſich darüber, glaubten ſich von den Aſen betrogen und hieben dem klugen Rieſen

Mimir, der für Hönir antwortete, das Haupt ab. Odin, der Mimir nicht miſſen wollte, belebte das Haupt wieder durch Runenſprüche und pflegte des öfteren geheimen Rat mit ihm, ſelbſt in den Tagen Ragnaröks. Die Geiſeln der Wanen waren Njord, ſein Sohn Freyr und deſſen Schweſter Freya.

Der furchtbare Kampf zwiſchen beiden Göttergeſchlechtern endet alſo mit einem völligen Frieden, aber das Andenken an die Herrſchaft der Wanen lebte im Norden in dem Begriff des „goldenen Zeitalters“ fort, in dem die Götter ſich goldene Kugeln geſchmiedet und ſich des heitern Spiels mit denſelben erfreut haben. Dieſe Zeit glückſeligen Friedens hat durch den erſten Weltkrieg ein jähes Ende gefunden.

Der alte Wane „Njord“ wohnt in „Noatun“ (Schiffſtätte) und gebietet über den Gang des Windes, ſowie über die ſtille See. Durch ſein ſanftes Wehen, weiß er das ſchiffbare Meer zu beruhigen, das durch den Seeriefen Ägir öfter zu wildem Toben erregt wird. Er befördert, wie alle Wanen, den Wohlſtand. „Reich wie Njord“, ſagte man von Leuten, die beſonders reich begütert waren. Njord.

Njord liebt das leiſe, melodiſche Rauſchen der Wogen, denn der Klang, der Wohllaut erfreut ihn ebenſo, wie die anderen Wanengötter, die als Beherrſcher des Luftgebiets den Schall hervorrufen. Auch dem melancholiſchen Geſang der durch ſtille Gewäſſer dahingleitenden Schwäne lauſcht Njord mit Entzücken. Als Wane iſt er mit ſeiner Schweſter vermählt, die zwar von den Skalden nie mit Namen genannt wird,

die wir aber, ihrer ganzen Weſenheit nach, in der ſüdgermaniſchen Erdgöttin „Nerthus“ erkennen. Njord und Nerthus entſtammen auch derſelben Sprachwurzel, die Namen werden von „nertu“ d. i. „guter Wille“ hergeleitet und bedeuten „die hilfreiche Gottheit“; Nerthus iſt zugleich Maskulinum und Femininum. Njord, Nerthus und Freyr ſtehen, was ihre Verehrung anbetrifft, alle drei in engſtem Zuſammenhang. Aus der ſüdgermaniſchen, weiblichen Nerthus wird im Norden ein männlicher Njord, und beide werden die Eltern des Sonnengottes Freyr. In die Reihe der Aſen aufgenommen, muß Njord ſeine Schweſter Nerthus verlaſſen und der Gatte der Rieſentochter „Skadi“ werden. Doch der milde Njord iſt Beherrſcher der freundlichen Luftſtrömungen, Skadi, das Kind Thiaſſis, liebt das wilde Gebirg, mit ſeinen rauhen Stürmen, die dunklen Waldungen, mit dem Heulen der Wölfe und dem Brummen des Bären. Dieſe Verſchiedenheit der Gatten läßt dieſelben nicht dauernd beiſammen bleiben. Sie einigen ſich dahin, daß Njord neun Nächte (neun nordiſche Wintermonate) in Thrymheim wohnen ſoll, worauf Skadi dann drei Nächte (drei, der Schiffahrt günſtigen Sommermonate, im hohen Norden) in Noatun verweilen will; ſpäter tritt eine vollſtändige Trennung zwiſchen den Gatten ein, jeder verbleibt in ſeinem Gebiet. Skadi[1]) vermählt ſich alsdann dem Wintergott Ullr.

[1]) Skadi iſt eine Geſtalt der jüngeren nordiſchen Dichtung, vielleicht finniſchen Urſprungs oder finniſch beeinflußt; nach ihr iſt der germaniſche Norden „Skadinavien“ ſpäter Skandinavien benannt.

Njord und Freyr, (d. i. der Herr) obgleich als Vater und Sohn erwähnt, ſind im Grunde genommen die gleiche Gottheit, die aber in Freyr eine ungleich höhere Entwicklung erreicht. In Freyr erblicken wir eine Nachbildung für den einſt gewaltigen Himmelsgott Tius, der, wie wir wiſſen, auch Tius-Ingwäo hieß. Freyr hat ſich im Laufe der Zeit von Tius, als ſelbſtſtändige Gottheit losgelöſt, das erkennen wir ſchon aus ſeiner ſchwediſchen Bezeichnung Yngwi-Freyr oder Yngwi. Das Königsgeſchlecht der Ynglinger in Schweden leitete ſeinen Urſprung von ihm her. Freyr.

Den Wanengott Freyr finden wir nur im Norden, und zwar hier als Gott der Sonne und furchtbringenden Witterung verehrt, die für Menſchen, Acker und Vieh von Bedeutung war. In Skandinavien, beſonders in Schweden, gehörte er zu den mächtigſten Göttern. Seine Burg in Asgard heißt Upſalir (die himmliſchen Säle). Freyr gebietet über Alfheim, das Reich der Lichtelben, da ſich alles Lichte, Klare im Weltall zu ihm hingezogen fühlt.

Er beſitzt ein ſelbſttätig ſchwingendes Schwert und ein Roß, das windſchnell dahinbrauſt. Auch nennt er ein wunderbares Schiff ſein eigen, das ſtets mit günſtigem Winde, blitzſchnell durch Luft und Meere ſegelt. Dieſes Schiff, Skidbladnir[1]) genannt, eines der ſechs von den Zwergen gefertigten Kleinode, erſcheint oft unſichtbar, läßt ſich wie ein Tuch zuſammenlegen, und doch kann Freyr, wenn es auseinandergefaltet iſt,

[1]) Skidbladnir iſt ſchwer zu deuten, vielleicht heißt es „mit hölzernen Rudern".

alle Götter und Walküren darin aufnehmen.[1]) Man kann unter dem Schiff die leichte Regen- oder Gewitterwolke verſtehen, die ſich bald größer bald kleiner zeigt und nach dem Regen verſchwindet.

Ein zackiges Hirſchgeweih (Bild des Blitzes) iſt ebenfalls des Gottes Waffe, mit welcher er den Sturmwind Beli (den Brüller) erſchlägt. Hirſch und Eber ſind Freyr geweihte Tiere. Auf dem goldenen Eber „Gullinbursti“ vermag er auch durch Luft und Meer zu eilen; dieſer hat goldene Borſten, (als Sonnenſtrahlen aufgefaßt) deren Glanz das tiefſte Dunkel erhellen.[2])

Gleich Njord wird Freyr als Spender des Reichtums verehrt, da er die für Schiffahrt und Ackerbau günſtige Witterung ſendet. Obgleich ihm auch glänzende Kriegstaten zugeſchrieben werden, iſt er doch, in erſter Reihe, Gott der friedlichen Entwicklung; Freyr wird um den, zum Gedeihen des Feldbaues notwendigen Frieden angefleht. Wie hervorragende Heldenkönige ihr Geſchlecht von Odin herleiteten, wurden friedliebende Fürſten, als von Freyr ſtammend verehrt. Der Schwede ſprach von „Freyrs Frieden“, wie der Däne von „Frodis Frieden“.[3])

Im Sommer wurden Freyr, wie allen Wanen-

[1]) An Freyrs ſelbſttätiges Schwert erinnert „der Knüppel aus dem Sack“, an ſein Schiff „die Flügelſohlen“ und „Siebenmeilenſtiefel“ des Märchens.

[2]) Urſprünglich beſaß Freyr nur einen Helm mit vergoldetem Eberbild; denn die Germanen haben an ihren Helmen vielfach (Adler- und) Eberbilder angebracht, und die Angelſachſen trugen ſogar goldene Eberhelme. Daraus entwickelt ſich in ſpäterer Sage der goldene Eber ſelbſt.

[3]) „Frodi“, ein Sohn Freyrs, irdiſcher König.

göttern, Opfer in Gestalt von Korn und Früchten dargebracht. Die Wanen wurden durch Umfahrten geehrt und verliehen ihrerseits dafür Segen und Fruchtbarkeit. So herrschte in Schweden der Brauch eine lebensgroße Bildsäule Freyrs, auf einem Wagen, von einer Priesterin begleitet, durch das Land zu fahren (siehe Nerthus). Wo der Zug sich zeigte, da feierte man fröhliche Feste und erhoffte Gedeihen für die Feldfrüchte.

Der Hauptsitz der Verehrung Freyrs war Schweden, hier war die vollste Ausbildung seines Dienstes. Von Schweden aus verbreitete sich die Verehrung Freyrs, wie überhaupt diejenige der Wanen, nach Norwegen und Island; im 9. Jahrhundert wurden dort feierliche Eide bei Njord, Freyr und Thor abgelegt und Freyr zu Ehren Tempel erbaut. Seine bedeutendste Opferstätte in den Nordlanden war jedoch zu Upsala in Schweden, woselbst sich Bildsäulen Freyrs, Odins und Thors befanden. Skandinavische Ortsbezeichnung wie Frörup, Frörshov ꝛc. bezeugen die hohe Verehrung des Gottes.

— Das Hauptfest Freyrs war das Julfest,[1]) das Fest der Wintersonnenwende; es wurde von allen Stämmen jubelnd begangen, wenn auch nur im Norden besonders Freyr zu Ehren. Ein dreiwöchentlicher Julfriede leitete die Festzeit ein, die bis zum 6. Januar währte. Auf Bergen wurden alsdann heilige Feuer angezündet, sowie in Tälern, mit Stroh umwundene Räder, die man brennend in die Luft warf. Bei den

[1]) Jul mit Rad (Sonnenrad) gedeutet, aber neuerdings auch mit Freude.

frohen Gelagen wurde meiſt ein Eber verſpeiſt, desgleichen ein ſolcher geopfert. An dieſem gelobten die Germanen den Göttern ruhmvolle Taten für das neubeginnende Jahr; urſprünglich brachte man Pferdeopfer, denn auch Roſſe und Stiere waren Freyr geheiligt. Nach der Ynglingarſage iſt Freyr ein milder, reicher Herrſcher, unter dem Friede und Fruchtbarkeit blühen. Er regierte, nach ſchwediſchen (und auch däniſchen) Sagen, ſomit auch als Fürſt auf Erden und beglückte ſein Volk derart, daß es ihn nach dem Tode weiterlebend, nämlich mit Schätzen und Waffen in einem Hügel eingeſchloſſen wähnte. So heißt der Gott auch in Norwegen und Island öfter der Ingwi-Freyr oder Ingunar-Freyr. Auf Ingwi-Freyr läßt ſich die Sage von Skéaf (Garbe) zurückführen,[1]) der, als kleines Knäblein, in einem Schiff, auf einer Garbe ſchlafend, von Gold und Waffen umgeben, an der ſchwediſchen Küſte landete. Er wurde von dem Volk, als von den Göttern geſandt, aufgenommen und ſpäter zum König gewählt. Als er nach ſegensreicher Regierung ſtarb, wurde er, ſeinem Wunſche gemäß, auf ein Schiff gelegt, das ihn ſeiner unbekannten Heimat wieder zuführen ſollte.[2])

Skéaf.

Der ſagenhafte König Frodi, von dem das Grottenlied der Edda berichtet, wird auch als Sohn des

---

[1]) Skéaf iſt in der angelſächſiſchen Sage der Vater des Beowulf.

[2]) Aus Skéaf, deſſen Urgeſtalt der Tius-Ingwäo iſt, entwickelt ſich die Sage vom Schwanenritter; der Schwan iſt die helle Frühlingswolke, die den Lenzesgott begleitet und mit ihm ſchwindet.

Gottes Freyr bezeichnet. Unter ſeiner Herrſchaft waren Sicherheit und Genügſamkeit in Schweden ſo groß, daß lange Zeit ein Goldring unberührt auf der Heide lag. Einſt erwarb Frodi zwei rieſige Mägde und hieß dieſelben, in ſeiner Wundermühle Grotti, die alles mahlte, was er wünſchte, die Mühlſteine drehen. Zunächſt ließ er ſie Glück und Frieden, ſpäter Gold in Fülle mahlen. Durch den Beſitz desſelben habgierig geworden, trieb er die Mägde unaufhörlich zur Arbeit an und geſtattete ihnen nur ſoviel Zeit zur Ruhe, als erforderlich war, um ein Lied zu ſingen. Da ſangen ſie, in ſchauerlichen Tönen, von ihrer Herkunft und ihren Heldentaten und zauberten ſchließlich ein feindliches Heer herbei, das Frodis Herrſchaft und Leben vernichtete. Auch auf Erden endete ſomit, durch den verderblichen Einfluß des Goldes, die goldene Zeit des Friedens. — Frodis Nachfolger befahl unabläſſig Salz zu mahlen, und bald hatte dieſer, ebenfalls unerſättliche Fürſt, ſoviel Salz gewonnen, daß die damit beladenen Schiffe untergingen, und der König und ſein Heer ertranken. Die Mühle ſelbſt verſchwand zuletzt im Waſſer und ward, der Sage nach, der Urſprung des Malſtroms (Strudel in Schweden.[1])

Die Skirnirsfahrt.

Im Zuſammenhang mit Freyr ſteht „die Skirnirsfahrt", eine der ſchönſten Sagen der Götterlehre. Einſt ſetzte Freyr ſich auf Odins Hochſitz. In die Tiefe ſchauend, erblickte er, im Gebiet des Reifrieſen Gymir, deſſen wunderholde Tochter Gerd, (die Eingeſchloſſene).

[1]) Im Märchen erinnern Zaubermühlen an die Mühle Grotti. König Frodi ging als Fruote in die Heldenſage über.

Das Weltall erſtrahlte von dem Glanz ihrer ausgebreiteten Arme, und der Sonnengott empfand ſofort die tiefſte Liebe zu der ſchönen Maid, — eine Strafe für ſeinen Vorwitz, ſich auf Odins Thron zu ſetzen. Düſtre Schwermut erfaßte Freyr, denn es wurde ihm klar, daß er die Rieſentochter nicht erwerben konnte; ihre Abſtammung von der rauhen, ungebändigten Naturkraft des Meerrieſen und Wolkenkönigs Gymir, bildete ein zu gewaltiges Hindernis, bei einer Verbindung mit Freyr, dem ſtrahlenden Sonnengott. Freyr zog ſich von jedem frohen Zuſammenſein der Aſen zurück, aber er verriet niemand ſein bitteres Herzeleid. Njord, tieftraurig über ſeines Sohnes Kummer, entſandte Skirnir[1]) (den Hellmacher, der das Aufklären des Wetters vertritt), Freyrs treuen Diener und Freund, zu dieſem, die Urſache der Schwermut zu erforſchen. Auf Skirnirs freundlich teilnehmendes Befragen vertraute der Gott ihm an, daß er von tiefer Liebe zu Gerd ergriffen ſei. Auf ſeine Klage:

„Inniger hat niemals, ſeit der Urzeit Tagen,
Ein Mann ein Mädchen geliebt,
Doch von Aſen und Elben kein einziger will es,
Daß wir beide zuſammen ſind,“

verſpricht Skirnir ſeinem Herrn ihm, mit Hilfe von Freyrs Roß und Schwert, Gerd als Gemahlin zu verſchaffen. In der gewünſchten Weiſe ausgerüſtet,

[1]) Skirnir, urſprünglich mit Freyr gleichbedeutend, verkörpert die erſten Strahlen der Frühlingsſonne. Aus Freyrs Beinamen „Der Lichte“ entwickelt ſich ein Diener des Gottes: Skirnir, der Hellmacher.

eilt Skirnir in Gymirs, des Froſtrieſen Reich. Er achtete nicht des wütenden Gebells der ihm hier entgegenkommenden Hunde, — voll kühner Entſchloſſenheit und Verachtung der Gefahr, ſetzt er über die von Flammen umgebene Mauer hinweg, die Gerds Wohnſitz einſchließt. Die Erde erbebt, die Stürme toben, die ganze Natur ſcheint in größter Aufregung. Gerd, die dieſe Vorgänge gewahrt, fragt nach der Urſache derſelben und entbietet alsdann den unbekannten kühnen Reiter in ihren Saal. Als ſie den Grund ſeines Kommens zu wiſſen verlangt, offenbart Skirnir ſich als Brautwerber Freyrs und verſucht, nach fruchtloſen Verſprechungen und Bitten, ihm zu Freyr zu folgen, Gerd durch Drohungen und Verwünſchungen zu bewegen, ſeinem Wunſche zu entſprechen. Doch Gerd weigert ſich entſchieden, Skirnir zu willfahrten, um ſo mehr, als Freyr ihren Bruder Beli erſchlagen hat. Erſt nach Berührung mit dem Zauberdorn und durch mächtige Zauberrunen überwunden, ward Gerds Widerſtand gebrochen; ſie bot Skirnir einen Eiskelch mit Met und verſprach, nach neun Nächten im Haine Barri (dem Knospenden) Freyr zu begrüßen.[1])

In den Skirnirsfahrt erblicken wir eine Werbung der Sonne (Freyr) um die winterlich verſchneite, gefeſſelte Erdkraft (Gerd). Die Sonne ſendet die milde, reine Frühlingsluft mit dem ſiegenden Frühlingsſonnenſtrahl (Skirnir mit Freyrs Schwert), um die Erde von

[1]) Der Stoff zu dieſer Sage iſt ſchwediſchen Urſprungs; in der dichteriſchen Faſſung, die die Edda benutzte, entſtand ſie um 900 n. Chr.

neuem zu gewinnen.[1]) Lange vermögen die linden Frühlingslüfte und Lenzesſtrahlen (Skirnirs Bemühungen) nichts gegenüber der verſchneiten Erde Widerſtand (Gerd). Doch ebenſo wie die Eiskruſte um Gerds Herzen, ſchmelzen endlich Eis und Schnee auf Erden und wie ſie, durch Zauberrunen und den Zauberzweig Skirnirs bezwungen, nach neun Nächten zu Freyr eilt, ſehen wir nach neun Wintermonaten die Macht des Lenzeszaubers mit ſeinen ſiegenden Sonnenſtrahlen, Stürme, Eis und Schnee beſeitigen und die Erde zu neuem Leben erwecken!

Wenn auch die Skirnirsfahrt dieſelben Naturvorgänge ſchildert, wie die Mythen von „Hammers Heimholung“ und „Iduns Befreiung“[2]), ſo zeigen die genannten beiden Sagen nicht in dem Maße inniges Gefühlsleben, nicht die Tiefe menſchlichen Empfindens, wie dieſes ſinnige Lied. Die hingebende Liebe des Sonnengottes verleiht der Skirnirsfahrt einen dichteriſchen Schmelz und Zauber ganz einziger Art.

Baldr-Forſeti.

Außer dem von Tius losgelöſten Sonnengott Freyr, zeigt die nordiſche Mythologie einen zweiten Lichtgott, Baldr, der auch unfehlbar eine Nachbildung

[1]) Die, Gymirs Saal umlodernden Flammen, ſollen die Glut des Scheiterhaufens bei Leichenverbrennungen andeuten, denn die Erdkraft (Gerd) iſt durch den Druck der Schnee- und Eismaſſen gleichſam erſtorben.

[2]) Siehe Idun.

des einſtigen mächtigen Himmelsgottes Tius iſt. Nach neuerer Forſchung bedeutet das indog. Wort Bhaltar ſowohl hell, glänzend, wie ſchnell, kühn; in Baldr könnten wir demnach den „kühnen Lichtſpender“ erblicken; kämpfen doch die Lichtgötter alle, mutig und kraftvoll, gegen die Dunkelheit an.

In Deutſchland ergibt ſich der Beweis für die Verehrung Baldrs u. a. aus dem zweiten Merſeburger Zauberſpruch:

„Phol und Wodan ritten zu Walde,
Da ward Baldrs Roß ſein Fuß verrenkt ꝛc.“

„Phol“ wird in dieſem Spruche als gleichbedeutend mit „Baldr“ angeſehen. Daß er an erſter Stelle genannt wird, vor Wodan, hat ſeinen Grund eben darin, daß wir in Baldr eine Nachbildung des einſt gewaltigen Lichtgottes Tius erblicken, der, wie wir wiſſen, in älteſten Zeiten, Wodan überlegen war. Der Name „Phol“ wird, von neueren Forſchern, von „Pulaz“ d. i. Kraft hergeleitet, demnach heißt Phol der Starke, der Kräftige. Phol iſt in deutſchen Ortsnamen erhalten, ſo im Thüringiſchen „Phuhlsborn,“ das urſprünglich „Phohlesbrunne hieß. Hier ſtand, der Sage nach, ein dem Gott Phol geweihter Tempel. In England gab es heilige Haine, die dem Baldr-Phol geweiht waren, ſo das alte „Polesleah“ (leg, d. i. Hain) jetzt „Polsley“; in Warwickſhire liegt der Ort „Polesworth“. Das Dorf „Pfalſau“, bei Paſſau, führte früher die Bezeichnung, „Pholeſouwa“, „Pfalzpoint“ a. d. Altmühl, hieß in heidniſchen Tagen „Pholespiunt“ (d. i. Phols Acker).

Die Behauptung des nordiſchen Forſchers Bugge, daß der ſkandinaviſche Sagenkreis von Baldr erſt durch chriſtliche Beeinfluſſung hervorgerufen ſei, kann nur bedingt angenommen werden, und zwar nur für die jüngſten isländiſchen Sagen. Die Geſtalt Baldrs und ſein Hauptmythus ſind altgermaniſch, und ſeine Geſtalt war allen ſkandinaviſchen Germanen vertraut. In Island und Norwegen fand er größere Verehrung, wie in Schweden, vor allem aber zeigt ſich dieſelbe in Dänemark. In Seeland gibt es einen „Baldersbrönd," eine Quelle, die Baldr für ſeine Mannen aus dem Erdboden gezaubert haben ſoll. Auch findet man hier verſchiedene Begräbnisſtätten Baldrs, „Baldrs-Höje" genannt. Auf dieſer Inſel entwickelt ſich der Gott allmählich zum irdiſchen König.

Baldrs ganzes Weſen iſt das eines Lichtgottes. In der Skaldendichtung iſt er der Sohn Odins und Friggs und wird der edelſte, reinſte und geliebteſte der Aſen genannt. In der jüngeren Edda ſchildert Snorri Sturleſon ihn in folgenden Worten: „Von Baldr iſt nur gutes zu berichten; er iſt der beſte der Götter, und alle loben ihn. Er iſt ſo ſchön von Anſehen und ſo ſchmuck, daß ein Glanz von ihm ausgeht; auch gibt es eine Blume, die ſo weiß iſt, daß ſie mit Baldrs Wimper verglichen wird. Dies iſt aller Gräſer weißeſtes, und darnach kann man ſich ſeine Schönheit an Haar und Körper vorſtellen. Er iſt der weiſeſte der Aſen, verſteht am ſchönſten zu reden und iſt der wohltätigſte. Er wohnt in Walhall — in Breidablick, und an jener Stätte darf nichts Unreines geduldet werden."

Baldr wird beſonnen, milde und barmherzig geſchildert; der von ihm ausgehende Glanz war den Germanen ein Bild für das helle, ſtrahlende Tageslicht, das Baldr ihnen verkörperte, ſowie für das reine Licht des Geiſtes, der Sitte und des Geſetzes, das den Gang der Welt in Beſtand erhält.

Obgleich Baldr den Frieden liebt, zeigt er doch echt männlichen Heldengeiſt; Frigg iſt ſtolz auf ihn und ſeinen tapfern Sinn. Als einſt die Götter von Loki geſchmäht werden, klagt ſie, daß Baldr nicht zugegen. Auch die Sage ſpricht von Helden, die ſo tapfer ſind, „wie Baldr unter den Aſen". Aus isländiſcher Quelle hören wir, daß Baldr, der Liebling der Götter und Menſchen, einſt durch ſchwere Träume beunruhigt wird.[1]) Als die Aſen den Kummer des holden Frühlingsgottes bemerken, beraten ſie gemeinſam, wie jegliches Unheil von ihm abzuwenden ſei. Ihren Sohn zu ſchützen, vereidigt Frigg alle Elemente, lebende Weſen, Pflanzen und Geſteine auf Erden, daß ſie Baldr ſchonen wollten. Doch Odin iſt zu ernſtlich beſorgt, um dieſer Bürgſchaft zu trauen. Er ſattelt Sleipnir und lenkt ſeine Schritte zur weiſen Wala, die am öſtlichen Eingang zur Unterwelt ihren Totenſchlaf hält. Durch den Zauber ſeiner Lieder, zwingt er die Wala aus ihrer Gruft hervor und begrüßt ſie als Wegtamr (Wanderer oder Fahrtgewohnt). Die Wala, eine Rieſentochter der Urzeit, verfügte über die Kenntnis verborgener Dinge. Anfänglich unwillig über

[1]) Wichtige Ereigniſſe werden den Nordländern immer im Traume verkündet.

Wegtams Befragen, erzählt sie ihm dennoch alles, was sie über Baldrs Geschick weiß, u. a. daß der Saal Hels bereits festlich für ihn geschmückt sei, auch nennt sie Baldrs Mörder, sagt auf welche Weise der Lichtgott getötet werden, so wie daß sein Tod gerächt werden würde.. Im Laufe des Gespräches erkennt die Wala in Wegtam den mächtigen Göttervater; sie sagt ihm, daß fortan bis zum Weltende niemand mehr etwas von ihr erfahren würde. Soweit die alte Überlieferung. In dem gewaltigen Sang „Die Weissagung der Seherin", berichtet Snorri weiter:

„Odin hat weit Schlimmeres vernommen, als er befürchtete. Er wendet Sleipnir und kehrt kummervoll nach Asgard zurück. Dort findet er die Götter in der heitersten Stimmung, mit Baldr scherzend. Da sie ihn, infolge der von allen Wesen geleisteten Eide, für unverletzlich halten, werfen sie den Gott mit Steinen und schießen nach ihm, — ohne ihn zu verletzen. Das verdrießt den bösen Loki. Als alte Frau gekleidet, geht er zu Frigg und erfährt, auf sein Befragen von ihr, daß sie den Mistelzweig vom Eide ausgeschlossen hätte, da er nur auf Bäumen, nicht auf der Erde selbst wüchse und zu schwach und kraftlos wäre, um Baldr schaden zu können. Eilig holt Loki sich den genannten Zweig, geht in die Versammlung der Götter und tritt an den blinden Hodr[1]) (Kämpfer, auch Höder genannt) heran, der abseits steht und sich am Spiel nicht be-

[1]) Hodr ist nach alten Berichten nicht blind; die „Blindheit" bezeichnet wohl, daß er ein blindes Werkzeug von Lokis Tücke ist.

teiligt. Loki veranlaßt dieſen, mit ſeiner Hilfe, auch einmal nach Baldr zu werfen. Doch kaum iſt der Miſtelzweig, auf Lokis Geheiß und Angabe, von Hodr geworfen, als Baldr, tötlich getroffen, zu Boden ſinkt! — Grenzenloſer Schmerz bemächtigt ſich der Götter; der blinde Hodr verzweifelt faſt vor bitterm Weh. Odin, der Beherrſcher Asgards, findet keinen Troſt, denn er weiß am beſten, welcher Jammer jetzt hereinbrechen wird. Kurz entſchloſſen, ſenden Odin und Frigg ihren leichtfüßigen Sohn Hermodr,[1]) (der Mutige), den Götterboten, hinab ins Reich der Hel, der Todesgöttin Löſegeld für Baldr zu bieten. Der windſchnelle Hermodr, das Urbild des kühnen, elaſtiſchen Jünglings, darf Sleipnir zu ſeiner Sendung benutzen, und doch reitet er neun Nächte, ehe er zum Gjöllſtrom, im Reich der Hel gelangt. — Während dieſer Zeit bringen die Aſen Baldrs Leiche auf ſein Schiff, Hringhorni, ſie, nach alter Wikingerſitte, auf dem Meere den Flammen zu übergeben.

Als Nanna[2]) (die Kühne), Baldrs treues Weib, dieſe Vorkehrungen ſieht, bricht ihr das Herz vor namenloſem Weh. Auch ſie wird auf den Scheiterhaufen gelegt, mit Baldr vereint beſtattet zu werden.

---

[1]) Hermodr iſt wohl erſt eine Nachbildung Odins, denn dieſer Bericht entſtammt nicht älteſter Vorſtellung. Der Ritt Hermodrs ins Helreich iſt gewiß Odins Ritt zur Wala nacherzählt.

[2]) Die Erklärung von Nanna mit d. „Kühne" weiſt wohl auf ältere Sagen hin, in welchen dieſe Geſtalt eine andere Stellung eingenommen hat, ſich gewiß als Heldin bewieſen hat. — Uhland ſieht in Nanna die Blüte, die ſich in der Lichtfülle herrlich entfaltet, aber ſterben muß, wenn dieſe entſchwindet.

Odin und Frigg erſcheinen alsdann, ſowie Freya, begleitet von den Walküren; die Raben umkreiſen das Haupt des Göttervaters. Der Himmelswächter Heimdall reitet herbei; Freyr naht auf dem ſtrahlenden Gullinburſti, gefolgt von zarten Lichtelben; ſelbſt Hrimthurſen und Bergrieſen eilen zur Ruheſtätte Baldrs. Denn der Lichtgott hat keinen Feind im Weltall. Thor weiht den Scheiterhaufen mit dem Hammer Miölnir und Odin legt ſeinem Lieblingsſohne das von den Zwergen geſchmiedete Kleinod, den Ring Draupnir, als letzte Liebesgabe, auf den Scheiterhaufen. Fortan gewinnt der Ring die Kraft, daß, in jeder neunten Nacht, acht ebenſo ſchöne Goldringe von ihm herabträufelten.[1]) Auch Baldrs Pferd wird herrlich gezäumt herbeigeführt; denn der Lichtgott beſitzt auch ein ſtrahlendes Roß, und Baldr wird mehrmals „ein kühner Reiter“ genannt. Dann flüſtert Odin noch einige Worte in Baldrs Ohr, über deren Inhalt nichts näheres berichtet wird; wahrſcheinlich beziehen ſie ſich auf die Wiedererweckung Baldrs nach dem Weltenuntergang. Als man darauf Baldrs brennendes Schiff den Fluten übergeben will, vermag nichts, dasſelbe von der Stelle zu bewegen, bis Odin die Rieſin Hyrrokin (d. i. die Feuerberauchte,) beruft, die auf einem Wolfe angeritten kommt, „ſo daß Feuer aus den Walzen fährt und alle Lande zittern!“ und mit gewaltigem Ruck das Schiff vom Lande ſtößt.

Die Schilderung von Baldrs Beſtattung iſt ein

[1]) Der Hecketaler des Märchens.

wundervolles Bild der nordiſchen, in ihrer Glutenpracht, in den Meeresfluten untergehenden Sonne.[1])

Mittlerweile iſt Hermodr bei Hel angelangt und erblickt in ihrer Halle Baldr am Ehrenplatz ſitzen. Auf ſeine Vorſtellungen und Bitten, verſpricht die Todesgöttin, Baldr nach Asgard zurückkehren zu laſſen, wenn alle Dinge in der Welt, lebende und tote, um ihn weinen würden. Mit dieſer Botſchaft eilt Hermodr zu den Göttern zurück. Odin überbringt er von Baldr den Ring Draupnir, zum Andenken, und Frigg und Fulla, deren Vertraute, erhalten von Nanna ein Schleiertuch und einen Ring.

Alsbald enteilen Boten der Aſen ins Weltall, alle Dinge zu veranlaſſen, um Baldr zu weinen. Und alles folgt dieſer Aufforderung und gibt durch bitterliches Weinen ſeinem Schmerze Ausdruck, nur ein Rieſenweib in dunkler Höhle „Thökk" weigert ſich, Tränen zu vergießen; ſie erklärt Hermodr:

„Mit trocknen Tränen wird Thökk beweinen,
Daß Baldr den Holzſtoß beſtieg,
Im Leben nicht bracht er, noch jetzt mir Nutzen,
Behalte Hel, was ſie hat!"

Um dieſes finſtern Weibes willen, deſſen Geſtalt

[1]) Die Verbrennung Baldrs ſchildert Snorri in der gleichen Weiſe, wie der gelehrte Araber, Ibn Fadhlan, im Jahre 921, dieſelbe bei vornehmen Germanen beſchreibt. Ibn Fadhlan wurde von ſeinem Herrſcher als Geſandter zu den Wolga-Bulgaren geſchickt und kam hier mit Schweden zuſammen, die im 9. Jahrhundert den ruſſiſchen Staat gründeten.

[2]) Wir kennen, vom Seelenglauben her, die Vorſtellung, daß die Tränen der Überlebenden den Toten aus ſeiner Grabesruhe zurückrufen.

Loki angenommen hatte, muß Baldr im Totenreich verbleiben.

Der blinde Hodr, obgleich er unabsichtlich das Unheil verschuldet hat und untröstlich umherirrt, ist dennoch der Rache verfallen. Wali, Sohn Odins und der schönen Königstochter Rindr, rächt Baldr, indem er Hodr tötet, und die Asen jubeln, daß die äußere, wenn auch schuldlose Ursache von Baldrs Untergang vernichtet ist.

Die soeben betrachtete Baldrsage, nach Snorris Berichten, ist wohl die herrlichste Schilderung der ganzen jüngeren Edda, sowohl was die lebendige und doch einfach schöne Darstellung selbst anbetrifft, als die Gedankentiefe des Werks. Snorri hat die älteren und jüngeren Berichte zusammengestellt und zu einem wundervoll einheitlichen Ganzen verbunden. — Von der Deutung ausgehend, daß Baldr das strahlende Tageslicht verkörpert, können wir in seinem göttlichen Dasein die Herrschaft des Lichtes, bis zur Sommersonnenwende, in seinem Tode, die darauffolgende Abnahme desselben erkennen. Der blinde Hodr ist danach das unschädliche Dunkel, das notwendig dem Lichte folgen muß. — Baldrs Tod ist die Vorahnung des den Göttern und Menschen drohenden Untergangs; er wird „der Mittelpunkt der großen Welt- und Götter-Tragödie".[1])

Nach einer Sage, auf zwei alten norwegisch-isländischen und dänischen Mythen beruhend, die uns

[1]) Hierin erkennt man allerdings christliche Einwirkung durch die Berichte vom Tode Christi.

der däniſche, chriſtliche Geſchichtsſchreiber, Saxo Grammaticus erzählt, (12. Jahrhundert) fällt ein Held Baldr durch ein Zauberſchwert. Die alt-nordiſche Bezeichnung für Schwert iſt in den verſchiedenſten Sagen „Miſteltein". Das Schwert war ein Bild der Sonne, des Lichts, und die Lichtgötter beſitzen ſämtlich ein ſolches. Die Sagen berichten, daß dieſe Götter ſterben müſſen, wenn das Schwert in andere Hände kommt, — wenn das Licht des Tages am Himmel von der Dunkelheit verſchlungen wird. — So wird auch Baldr ſicherlich, der ältern Sage nach, durch ein Schwert „Miſteltein" umgekommen ſein. Jüngere, isländiſche Dichtung hat die Bezeichnung mißverſtanden und den Miſtelzweig, den die dortigen Skalden nur dem Namen nach kannten, (da in Island die Miſtel nicht mehr wächſt) an die Stelle des Schwertes geſetzt und als Todesurſache in den Vordergrund gebracht.[1]) Schon in alten Berichten, vor Snorri, wird Loki eine gewiſſe Schuld an Baldrs Tod zugeſchrieben, denn ſeine Weigerung, über Baldrs Tod zu weinen, entſtammt alter Sage; ſpäter wird er in Verbindung mit dem Miſtelzweig gebracht.

Saxo Grammaticus berichtet in ſeiner Darſtellung des Mythus, daß ein junger Held, Hother, (Hodr) um Nanna, Tochter des Königs Gewar von Norwegen wirbt. Doch Baldr, ein Sohn Odins, der gleichfalls tiefe Liebe für Nanna empfindet, will Hother beſeitigen. Dieſer erhält von Waldjungfrauen einen undurchdringlichen Panzer zum Geſchenk und erwirbt im Kampf

[1]) Der Volksglaube ſieht in der Miſtel nur ein Schutzmittel gegen Zauberei.

noch das Zauberschwert des Waldriesen Mimmingus. Im Besitze dieser wertvollen Verteidigungsmittel, besiegt Hother seinen unverwundbaren Nebenbuhler, sowie dessen Heeresmacht und gewinnt Nanna für sich. Aber das Bild ihrer holden Erscheinung verfolgt Baldr unausgesetzt im Traume. Noch einmal schreitet der Götterssohn zum Kampf mit Hother, den er schließlich besiegt. Hother trifft auf seiner Flucht wieder die freundlichen Waldfrauen, die ihm, zum Lohn für holde Weisen, die zauberkräftige Pflanzenkost verschaffen, die Baldr unverwundbar macht. Als der Held davon genossen, fühlt er übernatürliche Kraft in seinen Gliedern und in einem bald darauf stattfindenden Kampfe gelingt es ihm, Baldr mit dem Zauberschwert zu töten. Des nun unbestrittenen Besitzes der holden Nanna kann Hother sich aber nur kurze Zeit erfreuen, denn er wird von einem Sohne Odins und Rindas, Bous getötet. —

Fosite-Forseti.

Fosite-Forseti, d. i. „der Vorsitzer", ist der Vertreter des Friedens und der Gerechtigkeit bei Göttern und Menschen, der beste aller Richter. Er wird der Sohn Baldrs und Nannas genannt, und ist eine jüngere Gottheit, in der sich, ebenso wie in Baldr, der einst allgewaltige Tius, als „Vorsitzer des Gerichts" erhalten hat.

Forseti bewohnt in Asgard den Saal Glitnir (den glänzenden) woselbst er täglich alle Streitigkeiten schlichtet. Alle, die in Rechtssachen seine Entscheidung anrufen, gehen zufriedengestellt nach Hause. Forseti zeigt sich immer mit seinem Vater Baldr zusammen, dessen geistige Seite er ausdrückt. Er ist auch voll-

kommen gleichbedeutend mit demſelben und erſcheint in ſämtlichen Sagen, wie Baldr, als Rechtsgott. Im Norden ſind keine Zeugniſſe von der Verehrung Forſetis erhalten, nur ein Hain in Norwegen iſt nach ihm „Forſetalund“ benannt. Der nordiſche „Forſeti“ entſpricht gewiß dem frieſiſchen „Foſite“, in welchem die Frieſen, die ſich durch hervorragenden Rechtsſinn auszeichneten, den einſtigen allgewaltigen Himmelsgott Tius, als Wahrer des ſeeliſchen Lichtes, des Rechtes, unter beſonderem Namen verehrten. Da Frieſen und Norweger in alten Zeiten in regen Handelsbeziehungen ſtanden, iſt die Verehrung des Foſite, als Forſeti, unfehlbar von dort nach dem Norden gekommen, und, weil ſein Weſen vollſtändig demjenigen des nordiſchen Baldr entſprach, wurde er hier Sohn Baldrs genannt.

Die Inſel Foſitesland (das heutige Helgoland) war in heidniſchen Tagen das Gauheiligtum der Frieſen. Als St. Willibrord, Ende des 7. Jahrhunderts, nach Foſitesland kam, fand er dort einen Tempel, in dem Foſite Menſchenopfer gebracht wurden. Das Vieh, das in der Nähe desſelben weidete, die Vögel, die darüber hinflogen, waren unverletzlich. Aus der Quelle,[1]) die dort ſprudelte, durfte nur ſchweigend das Waſſer geſchöpft werden. Willibrord verachtete das Gebot des Königs Radbod, der den Tod auf die Verletzung des Heiligtums geſetzt hatte. Er taufte die drei erſten Chriſten in der Quelle und ſchlachtete

[1]) Der Ort der Quelle iſt heute noch in der ſogen. „Sapskule“ auf Helgoland erhalten. „Sappern“, d. i. „ſickern“ und „Kule“, Vertiefung.

von dem dort weidenden Vieh. Radbod entließ ihn selbst unbeschädigt, nachdem er mehrere seiner Genossen getötet hatte, weil er den großen Frankenkönig Pipin fürchtete. — St. Ludgerus zerstörte 785 den dortigen Tempel, und seitdem hieß die Insel „Helegland", später „Helgoland". Sie behielt den Charakter der Heiligkeit; selbst Seeräuber wagten nicht, das Geringste von der Insel zu rauben, und auch die nordischen Wikinger schonten sie.

Nach altem Mythus hat einst Tius-Fosite selbst den Friesen den Begriff des Rechtes beigebracht. Die Sage erzählt, daß Karl der Große einst zwölf friesische Richter aufgefordert habe zu ergründen, was „friesisches Recht" sei. Lange berieten diese zwölf darüber und baten immer von neuem um Bedenkzeit. Da geriet Karl in Zorn und erklärte, sie seien des Todes schuldig; er ließ sie, auf steuerlosem Schiff, ohne Ruder, ins Meer hinaustreiben. In dem Toben der Wogen wurden sie von Angst ergriffen und einer, aus Wittekinds Geschlecht, forderte seine Genossen auf, niederzufallen und Gott zu bitten, daß er ihnen Rettung brächte. Plötzlich befanden sich dreizehn im Fahrzeug, der dreizehnte aber, der sich eingefunden, glich jedem der zwölf anderen in auffallender Weise. Er führte das Boot glücklich an eine Insel (Helgoland), warf hier seine Axt zur Erde, woraufhin sofort ein Quell entsprang. Alle ließen sich daselbst nieder, und der Retter in der Not erklärte ihnen das Recht. Plötzlich war er eben so rätselhaft verschwunden, wie er gekommen. Dann gingen die zwölf zu Kaiser Karl

zurück und dieser bestätigte ihnen das friesische Recht.[1])

Wenden wir uns nun zum Rächer des Gottes Baldr, zu Wali, den, nach altgermanischem Rechtsgefühl, der Tod des Gottes hervorrufen mußte. Seine Gestalt ist spät nordischen Ursprungs, sein Name entstammt wohl von „Wanila", das den Begriff von „strahlend", „leuchtend", in sich schließt. Wali (isländ. Vali oder Ali) wird der Bruder Baldrs genannt, der Sohn Odins und der Königstochter Rindr. Nur von einer Tat Walis wird berichtet, diese genügt aber, um ihm eine glänzende Stellung unter den Asen zu schaffen. Er ist Baldrs Rächer. Nach den Skaldengesängen hatte einst ein Finnländer Odin geweissagt, daß nur, wenn er sich mit Rindr, der Tochter des Ruthenenkönigs vermählt, ihm ein Rächer Baldrs geboren werden würde. Wali.

Nach der von Saxo Grammaticus erzählten Sage soll Odin, unter den verschiedensten Verhüllungen, zu Rindrs Vater, gekommen sein. Er warb als Wanderer, dann als geschickter Goldschmied und schließlich als junger Ritter von strahlender Schönheit um Rindrs Hand. Diese wies ihn jedesmal rauh zurück. Zornerfüllt berührte Odin die Königstochter mit einem Zauberstabe und beraubte sie dadurch des Verstandes.

[1]) Die Sage ist im 14. Jahrhundert aufgezeichnet und christlich gefärbt; in heidnischen Tagen flehten die Friesen zu Tius-Fosite um Hilfe. — Das Umhertreiben der zwölf Friesen, auf steuerlosem Schiff, deutet Dahn als das vergebliche Bemühen, die richtige Entscheidung, im Meere der Zweifel zu treffen. Der dreizehnte verkörpert das Rechte, das aus der gemeinsamen Überlegung der zwölf andern hervorging.

Dann näherte er ſich ihr als alte Frau, verſprach dem König, Rindr von ihrem Leiden zu heilen, wenn er ſie mit ſich nehmen könne. Auf dieſe Weiſe gelangte er in ihren Beſitz.

In dem Sohne Odins und Rindrs, Wali, lernten wir den Rächer Baldrs kennen. Erſt eine Nacht[1]) war er alt als Hodrs Hand den Lichtgott getroffen, doch hatte er wunderbare Kraft. Wali „wuſch nicht die Hände, kämmte nicht das Haar,“ [2]) er trat vor die Aſen, ein blühend kräftiger Knabe, und ſuchte nach Hodr. Als er des kummervoll Umherſchleichenden gewahr wurde, rächte er Baldrs Vernichtung an ihm, indem er Hodr dem Tode überlieferte. — Mit ſeiner Vernichtung vertreibt er die winterliche Finſternis, beſeitigt endgiltig das Dunkel.

Wie bei den Germanen ſelbſt, nahm bei Wali die Blutrache alle Gedanken ein. Sie ruhte wie eine Pflicht auf ihm, hinter welcher alles andere zurücktreten mußte! — Rindr verkörpert die winterliche Erdrinde, die den Sonnengott rauh zurückſtößt, bei ſeinen Bemühungen, ihren Eispanzer zu löſen. Erſt wenn die Sonne ihre ganze Machtfülle über die Erde ergießt, ſchmelzen Schnee und Eis, die Erde widerſteht der ſiegenden Himmelskraft nicht länger!

---

[1]) Hermes ſpielt, einen halben Tag alt die Laute, ſtiehlt, einen Tag alt, die Rinder, — Herakles tötet in der Wiege zwei Schlangen, — Apoll tötet, gleich nach ſeiner Geburt, den Drachen Python.

[2]) König Harald Harfagar will ſein Haar nicht ſchneiden noch kämmen, bis ganz Norwegen unterworfen iſt.

Loki und sein Geschlecht.

Bei der bisherigen Betrachtung der Götterlehre trat uns zu den verschiedensten Malen die Erscheinung Lokis entgegen. Diese Gestalt zeigt eine Doppelnatur; anfänglich ist Loki der freundliche Berater und treue Genosse der Götter, später ein diesen widerstrebendes Element, ihr entschiedener Gegner und Verächter, der die furchtbaren Tage des Weltuntergangs herbeiführt. Diese Doppelnatur wird durch das göttliche und das riesische Element in ihm erklärt, das wir noch näher erläutern werden.

— Die Gestalt Lokis ist eine ungemein interessante, doch ist es schwer, ein klares Bild von ihr zu gewinnen; sie entwickelte sich erst in der jüngeren nordischen Mythologie und wurde dann mit abstrakten Begriffen verbunden. Für das Vorhandensein Lokis in der deutschen Götterlehre fehlen jegliche Beweise. Forscher glauben in Loki Züge des biblischen Luzifer zu erkennen; doch, wenn er auch durch die Gestalt Luzifers beeinflußt sein sollte, so ist er doch völlig umgebildet, eine vollkommen selbständige nordische Schöpfung, ganz dem nordgermanischen Charakter und der dortigen Natur angepaßt. Christliche Einflüsse, die nach dem Norden gelangten, bilden Loki zum Anstifter oder Vollführer jener Taten aus, die bei den Überlieferungen von den Göttern ihr moralisches Gefühl verletzt hatten.

„Loki" wird mit „Feuer" erklärt (vom isländ.

„[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]“ —

[illegible] Thor [illegible] wir wissen, daß er mit dem großen Donnergott verschiedene Fahrten unternimmt, die ein freundschaftliches Verhältnis zwischen beiden beweisen. So hilft er Thor von Thrymr den Hammer wiedergewinnen, er begleitet ihn zum Riesenkönig Ungardloki, und Thor ist der einzige der Götter, der dauernd Macht über den Riesensprößling behält. Trotz seiner „leuchtenden Schönheit“ erweist Loki sich nämlich von böser Denkungsart, und die Riesennatur und das den Göttern und Menschen Feindliche in ihm, tritt mit der Zeit immer mehr hervor, das bessere Element völlig zurück. Die Göttin „Sif“ beraubt er ihres Haarschmucks; der Wanengöttin „Freya“ entwendet er das Halsband, Brisingamen, und versteckt es im Westen unter Klippen, aber Heimdall, der Wächter der Götter, der Gott des Frühlichts, holt es Freya zurück. Das Halsband ist ein Symbol der Sonne, die im Westen, d. i. des Abends untergeht. Der Gott des Frühlichts, Heimdall, läßt die Sonne am Himmel wieder emporsteigen. Der Kampf um das Halsband, zwischen Loki und Heimdall, ist ein Hinweis auf den einst gewaltigen letzten Kampf zwischen den beiden Göttergestalten, beim Weltenuntergang. — Bei der Betrachtung der Riesen hörten wir, daß Loki die Lenzesgöttin „Freya“ dem Riesenbaumeister „Smidr“ ausliefern will; die Sage von „Idun“ wird

uns ähnliches berichten, und den arglosen Thor weiß er dem boshaften Gewitterriesen Geirröd zuzuführen.

Loki wird das böse Prinzip in Asgard. Allmählich zeigt er sich deutlich als entschiedener Widersacher der Götter, der ihre Herrschaft hinterlistig untergräbt. Die Edda bezeichnet ihn als „Verleumder der Asen, Urheber alles Truges, die Schande der Götter und Menschen!“ Er wirkt fortgesetzt dahin, die Macht der Bewohner Asgards zu verringern, und er ist es auch, der die endliche Vernichtung derselben herbeiführt. Nur zwei Gründe bestimmen ihn noch, sich ihnen hilfreich zu erweisen, nämlich: sich selbst vor drohender Strafe zu schützen oder — um durch seinen verderblichen Rat die Schuld der Götter zu vermehren. Oft läßt er sie in arge Bedrängnis geraten, zwar hilft er ihnen dann, vermöge seiner Schlauheit, sich daraus zu befreien, doch die Asen, indem sie sich Lokis Leitung überlassen, büßen dabei stets von ihrer Reinheit und Schuldlosigkeit ein. Welches Unheil den Göttern aus seinem verderblichen Rat erwächst, zeigt sich deutlich in der Mythe vom „Burgbau des Riesen“, (siehe Riesen).

Leise, doch rastlos schleicht Loki umher, emsig bemüht, die Götter zu verderben, welchen er endlich durch die Tötung Baldrs den verhängnisvollsten Schlag zufügt! —

Daß er sich schließlich auch ganz offen als Verächter und Verderber der Götter und als Mörder Baldrs bekennt, ersehen wir aus dem Liede der Edda „Ägirs Gelag“. Bei den Sagen von Thor haben wir schon des Meer-Riesenkönigs Ägir gedacht,

Loki d. i. Lohe, Feuer), aber auch mit „der Beſchließer“ (von luka, ſchließen), weil er den Abſchluß des Götter- und Weltendaſeins verſchuldet. Die Skalden nennen ihn auch „Loptr“[1]) (mit „der Lodernde“ erklärt), ſowie „Lodur“ (Bezeichnung für Hitze).

Loki iſt rieſiſcher Abkunft; ſein Vater iſt der Rieſe „Farbauti“ (der gefährlich Schlagende, d. i. der Sturmwind), ſeine Mutter die Rieſin „Laufeya“ (Laubinſel). Die Naturgrundlage Lokis iſt das Feuer[2]). Es iſt nicht unmöglich, daß wir in ihm, als dem Feuer, urſprünglich eine Seite des ſtrahlenden Himmelsgottes Tius erkennen, von dem er ſich allmählich zwar als ſelbſtändige Gottheit losgelöſt hat, aber ſchließlich zu einem böſen Dämon herabſank.

Nord- wie Südgermanen verehrten das Feuer, ſeiner ſegensreichen Kraft wegen. Im Norden ſah man in der rohen Naturkraft des Feuers: (der verheerend wirkende Rieſe Loge iſt das Wildfeuer) in dem aufflammenden Wetterleuchten, in der glühenden Sommerſchwüle und ſchließlich in dem vulkaniſchen Erdfeuer das Rieſenelement des Loki, — in dem Feuer auf Erden, das die wohltätige Wärme und die heilige Flamme des Herdes verleiht, das Göttliche dieſer Geſtalt. In Redensarten der Nordländer lebt Loki als leicht bewegliches, feuerſchädliches oder lügenhaftes Weſen fort. Die Holzſpähne, die man zum Feueranzünden braucht, heißen dort „Lokis Spähne“;

[1]) Bayriſch heißt „Loftern“ „lodern“.

[2]) Er trägt Züge des indiſchen „Agni“, des griechiſchen „Hephaeſtos“, des römiſchen „Vulkan“.

verſengen Brand oder Hitze in Island die Wieſen, ſo erklärt man, „Loki fährt über die Äcker“. Der Däne ſagt, wenn die Sonne Waſſer zieht: „Loki trinkt Waſſer“, und in Dänemark, wie in Norwegen, ruft man ſich beim Kniſtern des Feuers zu: „Loki prügelt ſeine Kinder“.[1]) Die Dunſtwolken am Himmel ſind hier die Geißen, die er austreibt, und das den Tieren ſchädliche Unkraut iſt der „von Loki geſäte Hafer“.[2])

Da das Feuer auch eine ſegenbringende Kraft iſt, ſteht der nordiſche Loki ſelbſt bei den Göttern in hohem Anſehen. Obgleich nicht vom Geſchlecht der Aſen, wird er, vermöge ſeiner geiſtigen Entfaltung, zu dieſen aufgenommen und ſtets in ihrer Gemeinſchaft erwähnt. Er hat Sitz und Stimme bei ihnen gewonnen und erſcheint mehrfach als Gott in der Reihe der Götter; doch wird keine der Götterburgen Asgards als ihm gehörig bezeichnet. Mit Odin und Hönir zuſammen, wird er als Schöpfer des erſten Menſchenpaares genannt.[3]) Mit Odin verknüpfen ihn die heiligſten Bande; in der Urzeit hat er Blutsbrüderſchaft mit ihm getrunken, Loki weiſt darauf hin in den Worten:

[1]) In Griechenland wurde „das Kniſtern“ als „Lachen des Feuergottes Hephaeſtos“ bezeichnet.

[2]) Im Norden werden dieſe und ähnliche Redensarten auch in Verbindung mit dem Teufel erwähnt.

[3]) Die Schöpfer der erſten Menſchen werden an einer Stelle mit „Odin“, „Wili“ und „We“ bezeichnet. Auch die Heldenſage berichtet von einer Wanderung Odins, Hönirs und Lokis, wobei ſie den „Otr“, Sohn des Bauern Hreidmar, töten und zur Sühne dafür, den Schatz und den Ring des Zwerges Andwari geben, den Loki geraubt. Der über den Ring durch den Zwerg ausgeſprochene Fluch, den Loki erneuert, geht an dem Wölſungengeſchlecht in Erfüllung.

„Gedenkſt du Odin, daß, in der Urzeit,
Wir beide das Blut gemiſcht?
Nimmer des Biers zu genießen ſchwurſt du,
Man böte denn beiden es dar!“ —

Des öftern wird Loki mit Thor zuſammen erwähnt; wir wiſſen, daß er mit dem großen Donnergott verſchiedene Fahrten unternimmt, die ein freundſchaftliches Verhältnis zwiſchen beiden beweiſen. So hilft er Thor von Thrymr den Hammer wiedergewinnen, er begleitet ihn zum Rieſenkönig Utgardloki, und Thor iſt der einzige der Götter, der dauernd Macht über den Rieſenſprößling behält. Trotz ſeiner „leuchtenden Schönheit“ erweiſt Loki ſich nämlich von böſer Denkungsart, und die Rieſennatur und das den Göttern und Menſchen Feindliche in ihm, tritt mit der Zeit immer mehr hervor, das beſſere Element völlig zurück. Die Göttin „Sif“ beraubt er ihres Haarſchmucks; der Wanengöttin „Freya“ entwendet er das Halsband, Briſingamen, und verſteckt es im Weſten unter Klippen, aber Heimdall, der Wächter der Götter, der Gott des Frühlichts, holt es Freya zurück. Das Halsband iſt ein Symbol der Sonne, die im Weſten, d. i. des Abends untergeht. Der Gott des Frühlichts, Heimdall, läßt die Sonne am Himmel wieder emporſteigen. Der Kampf um das Halsband, zwiſchen Loki und Heimdall, iſt ein Hinweis auf den einſt gewaltigen letzten Kampf zwiſchen den beiden Göttergeſtalten, beim Weltenuntergang. — Bei der Betrachtung der Rieſen hörten wir, daß Loki die Lenzesgöttin „Freya“ dem Rieſenbaumeiſter „Smidr“ ausliefern will; die Sage von „Idun“ wird

uns ähnliches berichten, und den argloſen Thor weiß er dem boshaften Gewitterrieſen Geirröd zuzuführen.

Loki wird das böſe Prinzip in Asgard. Allmählich zeigt er ſich deutlich als entſchiedener Widerſacher der Götter, der ihre Herrſchaft hinterliſtig untergräbt. Die Edda bezeichnet ihn als „Verleumder der Aſen, Urheber alles Truges, die Schande der Götter und Menſchen!“ Er wirkt fortgeſetzt dahin, die Macht der Bewohner Asgards zu verringern, und er iſt es auch, der die endliche Vernichtung derſelben herbeiführt. Nur zwei Gründe beſtimmen ihn noch, ſich ihnen hilfreich zu erweiſen, nämlich: ſich ſelbſt vor drohender Strafe zu ſchützen oder — um durch ſeinen verderblichen Rat die Schuld der Götter zu vermehren. Oft läßt er ſie in arge Bedrängnis geraten, zwar hilft er ihnen dann, vermöge ſeiner Schlauheit, ſich daraus zu befreien, doch die Aſen, indem ſie ſich Lokis Leitung überlaſſen, büßen dabei ſtets von ihrer Reinheit und Schuldloſigkeit ein. Welches Unheil den Göttern aus ſeinem verderblichen Rat erwächſt, zeigt ſich deutlich in der Mythe vom „Burgbau des Rieſen“, (ſiehe Rieſen).

Leiſe, doch raſtlos ſchleicht Loki umher, emſig bemüht, die Götter zu verderben, welchen er endlich durch die Tötung Baldrs den verhängnisvollſten Schlag zufügt! —

Daß er ſich ſchließlich auch ganz offen als Verächter und Verderber der Götter und als Mörder Baldrs bekennt, erſehen wir aus dem Liede der Edda „Ägirs Gelag“. Bei den Sagen von Thor haben wir ſchon des Meer-Rieſenkönigs Ägir gedacht,

für den Thor, vom Riesen Hymir, den mächtigen Braukessel besorgte. Im Besitze desselben, sah Ägir sich gezwungen, sein Versprechen zu halten und lud, zur Zeit der Leinernte, die Götter zum Festmahl in sein Reich.

Ägirs Gelag. In Ägirs festlich geschmückter, durch Goldlicht erhellter Halle[1]) erscheinen die Götter und Elben in großer Zahl, Thor aber ist nicht zugegen, da er sich auf einer Ostfahrt nach Jötunheim befindet. Alle Versammelten geloben sich heiligen Frieden, und, zum ersten Mal seit dem Verluste Baldrs, sind die Asen wieder in heiterer Stimmung. Sie werden aufs beste bewirtet und loben die gute Bedienung.

Plötzlich erscheint Loki vor Ägirs Halle; er ärgert sich über der Götter Lob und erschlägt, voll Ingrimm, den Diener Ägirs, der ihn vom Festmahl zurückweisen will. Darauf entflieht er vor dem drohenden Zorn der Götter. Doch nach einiger Zeit nähert er sich wieder der Festversammlung.

Als er hört, daß keiner der Asen etwas Lobendes über ihn sagt, ergrimmt er und beschließt, die Götter auf das Empfindlichste zu beleidigen. Bei seinem Eintritt in des Meerkönigs Halle, verstummen alle Anwesenden; niemand heißt Loki willkommen. Erst als er den Göttervater daran erinnert, daß dieser einst Blutsbrüderschaft mit ihm getrunken, läßt Odin ihm, durch seinen Sohn Widar, den Labetrunk reichen. Alsbald entspinnt sich ein heftiger Kampf in Worten;

[1]) Das Goldlicht wird mit den Schätzen erklärt, die die Flut verschlingt und in der Tiefe des Meeres anhäuft.

Loki verhöhnt alle Asen (Widar ausgenommen) in herausfordernder Weise, ihnen ihre Schwächen und Fehler vorhaltend. Als Frigg klagend ausruft, daß ihr tapferer Sohn Baldr eine derartige Schmähung der Götter nie geduldet hätte, bekennt Loki, sich ohne Scheu, als Mörder des Götterlieblings und bestätigt dadurch, die in dieser Beziehung gehegte Vermutung der Asen.

Auch Sif, Thors Gattin, verschont der freche Spötter nicht, doch kaum sind die diesbezüglichen Worte seinem Munde entflohen, so erzittert die Halle Ägirs, der Donnergott erscheint und droht, ihn zu zerschmettern. Nachdem Loki selbst gegen Thor noch Schmähungen ausgestoßen, bringt ihn endlich ein Gefühl der Angst vor des mächtigen Asen Zorn und gewaltiger Kraft zum Schweigen, und er eilt mit Verwünschungen davon.

Den Hauptinhalt und die Hauptbedeutung des Ägirliedes bilden Lokis Schmähreden gegen die Götter. — Die Vorstellung vom einstigen Untergang der Asen hatte sich zwar immer deutlicher entwickelt, desgleichen die Überzeugung, daß die Götter denselben durch ihre Vergehungen veranlaßt haben; in „Ägirs Gelag" aber wird uns durch Loki, wenn auch in übertriebener, gehässiger Weise, diese Schuld der Asen klar vor Augen geführt. Die Götter erkennen, daß des finstern Loki Anschuldigungen, trotz der Übertreibung, manches Wahre enthalten, und düstere Ahnungen von der notwendigen Sühne für ihre Schuld bemächtigen sich ihrer! —

Empört über die Schmähungen Lokis und doppelt empört, da dieſer ſich offen zu der ruchloſen Tat von Baldrs Ermordung bekennt, beſchließen die Götter ernſtlich, ſich des Übertäters zu entledigen. Loki, der den Zorn der Aſen fürchtet, eilt davon und verbirgt ſich vor ihnen. Des öftern wandelt er ſich in einen Lachs und ſchwimmt in einem Waſſerfall umher. Dann wieder ſetzt er ſich an ein Feuer und ſchlingt Maſchen zu einem Netz; bei dieſer Tätigkeit erſpäht Odin ihn, von ſeinem Hochſitz aus. Schnell eilen, auf ſein Geheiß, die Aſen herbei, um Loki zu fangen. Dieſer wirft das ſoeben verfertigte Netz in die Flammen nnd verſchwindet wieder als Lachs im Waſſerfall. Die Aſen ziehen das halb verkohlte Netz aus dem Feuer, verfertigen nach dieſem ein neues, um mit Hilfe desſelben des böſen Verräters habhaft zu werden. Mehrmals jedoch entſchlüpft Loki, bis Thor ihn ſchließlich am Schwanze erfaſſen und feſthalten kann. (Darum hat der Lachs einen ſpitzen Schwanz.) Jetzt nimmt Loki wieder ſeine wahre Geſtalt an. Zornerfüllt werfen die Götter ihn in Feſſeln und ſchmieden ihn darauf an drei Felsſteine. Skadi, Thiaſſis Tochter, befeſtigt einen Wurm über ſeinem Haupt, der fortgeſetzt Gift in Lokis Antlitz träufelt. Doch ſeine treue Gattin, Sigyn,[1]) zeigt wahrhaft aufopfernde Treue und Hingebung. Selbſt in dieſer tiefen Schmach verläßt ſie ihren Gemahl nicht. Sie hält fortgeſetzt eine Schale

Lokis Feſſelung.

[1]) Sigyn lebt im Heldenliede fort in „Sigune", deren rührende Treue und Liebe zu Schionatulander, Wolfram in ſeinem Titurel ſchildert.

über des Gatten Antlitz, in welcher sie das herabträufelnde Gift auffängt. Ist die Schale gefüllt, so eilt sie, dieselbe auszugießen, Dann aber fallen einige Gifttropfen auf Lokis Gesicht und bereiten ihm derartige Schmerzen, daß er sich krümmt und an seinen Ketten rüttelt. Diese Bewegungen lassen die Erde erzittern und wanken, und man nennt den Vorgang bei den Menschen „Erdbeben". In diesen Ketten bleibt der Übeltäter bis zum Weltenuntergang!

Loki personifiziert, in seiner Fesselung, das innere vulkanische Erdfeuer. Der verbannte, gefesselte Loki heißt bei den Skalden vielfach der „Utgarda-Loki" (der Außenweltsloki).

Da Loki sich zum offenbaren Gegner und Feind der Götter entwickelt, wird er auch immer mehr den Elementen zugestellt, die die Götter stürzen, den Riesen. So wird ihm später, statt der treuen Sigyn, die Riesin Angrboda (die Schadenbotin) als Gattin zuerteilt. Seine drei Kinder, die ihm aus dieser Ehe erwachsen, der Fenriswolf, die Midgardschlange und Hel, die Todesgöttin, sind den Menschen ebenso furchtbar, wie Loki selbst. Weil die Götter wissen, daß ihnen von diesen Kindern Lokis Unheil droht, läßt Allvater dieselben nach Asgard entbieten.

Der Fenriswolf.

Den Fenriswolf zogen die Asen in ihrer Nähe auf und Tyr fütterte ihn, bis das Untier gefesselt wurde.

Die Midgardschlange.

Die Midgardschlange, auch Jörmungand d. h. Erdgürtel genannt, warf Allvater ins Weltmeer. Hier wuchs die Schlange bald so gewaltig, das sie um alle

Länder herumreichte und ſich in den Schwanz biß. Solange die Welt ſteht, liegt die Midgardſchlange, wie wir dies im Hymirliede hörten, weit draußen in der Tiefe des Ozeans. Ihre Bewegung im Waſſer erkennt man nur aus der Ferne, an dem ſtürmiſchen Branden der Wogen. Sie iſt die Hauptfeindin Thors, die die von ihm geſchützten Dämme vernichtet. In der Sage von Utgardloki und im Hymirliede ſehen wir, wie der Donnergott ſeine Kraft an ihr erprobt; einſt beim Weltuntergang treten ſie ſich verderbenbringend gegenüber.

Hel. Hel[1]) (die Verhüllende), von „helan", „helen", „bergen", hergeleitet, iſt die Verkörperung des Totenreichs, der Schattenwelt, deren Vorſtellung allen germaniſchen Stämmen vertraut war. Odin wies Hel nach Niflhel tief unten in Niflheim, dem Nebelheim der Urzeit. Er gab ihr Gewalt über neun Welten und gebot ihr, denjenigen Wohnung zu geben, die er ihr ſenden würde. Niflhel iſt ein unterirdiſcher, von ewiger Nacht bedeckter kalter Raum, unter der Wurzel der Welteſche, an dem Brunnen Hwergelmir. Neun Tage und Nächte reitet Hermodr, durch dunkle Felſentäler, hinab ins Reich der Hel, das von dem Hunde Garm,[2]) (der Brüller) bewacht wird. Neben Garm zeigt ſich der Hahn mit rußbraunem Kamme. Eine Mauer ſchließt das Totenreich ab, das auch Naſtrönd (Toten-

[1]) Die Bezeichnung der chriſtlichen Hölle hat ihren Urſprung in dem altgermaniſchen Ausdruck „Halja". Die Schilderung der Totengöttin Hel und ihres Reichs iſt vielfach von chriſtlichen Vorſtellungen beeinflußt.

[2]) Wohl von antiken Vorſtellungen beeinflußt.

ſtrand) genannt wird. Von den Menſchen iſt das Reich durch Dornen und Sümpfe geſchieden.[1]) Zwölf rauſchende Waſſer durchſtrömen dasſelbe, hohe Wälle umgeben dies Gebiet, weite Tore führen in das Innere. Hel wohnt in hochumgitterter Burg, zu der man gelangt, wenn man die über den Fluß Gjöll führende Brücke überſchritten hat, ſie nimmt nur die Toten in ihrem Reiche auf, die Odin ihr hinabſendet. Nach den älteren Skaldengeſängen ſind dies alle Toten der Erde, und Niflhel iſt das allumfaſſende Seelenreich; ſpäter erſt ſcheidet man die Seelen der Tapferen von denjenigen, die an Alter oder Krankheit, nämlich den ſogenannten Strohtod ſterben. Die Heldengeiſter, meiſtens die Seelen der Fürſten und Adelungen, die vom Speere getroffen fallen, nimmt Odin in Walhall auf, die Seelen derjenigen, die nicht auf dem Schlachtfelde ihr Leben beenden, kommen zu Hel. Die Todesgöttin birgt dieſelben in ihrem Reich, hält ſie unerbittlich feſt. Weil, nach ſpäterer Auffaſſung, die Seelen aller, die Wunden aufzuweiſen haben, zu Odin gelangen, ließen Altersſchwache und Kranke ſich oft mit dem Speere ritzen, um auch in Walhall Aufnahme zu finden. — Der Aufenthalt bei Hel wurde für die Seelen ähnlich gedacht, wie das irdiſche Leben; Fürſten wurden z. B. in feſtlich geſchmückter Halle empfangen.

Nicht nur die Seelen der Menſchen finden Aufnahme bei Hel, ſondern auch Götter, (Baldr, Nanna), Rieſen, Elben und Zwerge kommen in Hels Reich. —

[1]) Um die Dornen überſchreiten zu können, gab man den Toten, bei der Beſtattung, Schuhe mit.

Erſt aus der Vorſtellung eines Totenreiches, einer örtlichen Hel, hat ſich der Begriff der perſönlichen Hel, als eines Kindes Lokis, des Vernichters alles Lebens, entwickelt. In ſpäteren Sagen, die wohl chriſtlich beeinflußt ſind, erſcheint Hel von grauenerregender Geſtalt: ſie wird darin zur Hälfte ſchwarz, zur Hälfte fleiſchfarben geſchildert.

Erſt allmählich verbindet ſich, mit dem Begriff der Totenwelt, die Vorſtellung eines Strafortes für irdiſche Frevel.[1]) Die Strafleiden in Niflhel wurden den Gefahren des Lebens nachgebildet. Eine der größten Peinen war: mühevolles Durchwaten von Strömen — noch heute in Skandinavien etwas ungemein Gefährliches. Auch glaubte man, daß Frevler nach ihrem Tode in ein tobendes Waſſer verbannt würden, in welchem ſich Schlangen umherwälzten, ſowie, daß ſie mühſelig durch Geſtein und Dornen dringen mußten. —

Wir werden bei der Betrachtung der Erdgöttin hören, daß dieſe ſich, als Mutter der Erde und der Unterwelt, mit Hel, der Todesgöttin berührt. Inſofern die Todesgöttin nun die Saat ſchützend im Erdreich birgt, hat auch ſie eine Doppelnatur und geht in der Erdmutter (Nerthus) auf.

---

[1]) Vielleicht durch chriſtliche Einwirkung in der Götterlehre hervorgerufen.

Heimdall-Rigr.

Heimdall, (d. i. der Hellglänzende) eine Baldr ähnliche Erſcheinung, Sohn Odins genannt, iſt eine Lichtgottheit, die ſich von der Geſtalt des ſtrahlenden Lichtgottes Tius abgezweigt hat und uns nur aus norwegiſch-isländiſchen Berichten entgegentritt. Er verkörpert eine Seite des alten Himmelsgottes, das Frühlicht, den anbrechenden Tag, doch wird er auch als der vergöttlichte Regenbogen aufgefaßt. Neun Wellenmädchen werden „Heimdalls Mütter“ genannt; in isländiſchen Sagen iſt er „der aus den Meereswogen auftauchende Tag“. Dort wo die Berge ſcheinbar den Himmel berühren, iſt ſeine Burg Himinbjörg, d. i. Himmelsberge.

Da der Regenbogen das Reich der Götter mit dem der Rieſen ſcheinbar verbindet, glaubt man in Heimdall eine Verkörperung desſelben zu erkennen. In ſeiner Burg trinkt er den köſtlichen Met der Götter, achtet aber, da er der Himmels- oder Götterwächter heißt, unausgeſetzt darauf, ob den Aſen Gefahr droht. Er bedarf niemals der Ruhe, ſelbſt in der Nacht vermag er zu ſehen, und ſein Gehör iſt ein derartig ſcharfes, daß er das Gras und die Wolle der Lämmer wachſen hören kann. Dieſe Fähigkeiten ſind nur ein Ausdruck für des Gottes große Wachſamkeit. Der Regenbogen hat die Geſtalt eines Hornes, daher wird

Heimdall ein ſolches zugeſchrieben, das Giallarhorn,[1]) deſſen er als treuer Wächter der Götter bedarf. Der durch das ganze Weltall ſchallende Ton ſoll einſt, bei drohenden Gefahr, die Aſen zum Kampfe rufen. Bis zum Tage des Aufruhrs, beim Weltuntergang, liegt dieſes Horn unter einer Wurzel des Weltenbaumes verborgen. —

Der Himmelswächter hat goldene Zähne; er reitet ein Roß mit goldglänzender Mähne, Goltopr (d. i. Goldzahn) und führt ein leuchtendes Schwert. Unter Heimdalls Füßen ergrünt die Erde, denn, der die Fluren erquickende Regen iſt eine Gabe des Wächters der Regenbogenbrücke. Heimdall heißt bei den Skalden „Feind des Loki", mit welch' letzterem er um Freyas Halsgeſchmeide in Kampf gerät. Er bringt der Göttin den von Loki geraubten und unter Klippen verborgenen Schmuck zurück.[2])

Heimdall-Rigr. Gleichwie der Himmelswächter auf Ordnung und Ruhe im Weltenraum achtet, iſt er unter dem Namen Rigr (König) der Ordner irdiſcher Verhältniſſe, der Begründer der verſchiedenen Stände auf Erden: der Sklaven, Freien und Edlen. Der Germane betrachtete dieſelben daher, als durch göttliche Einrichtung hervorgerufen.[3])

---

[1]) Giallarhorn genannt, weil der Regenbogen bis zum Fluſſe Gjöll in der Unterwelt reicht.

[2]) Wir wiſſen, daß der Schmuck die Sonne bedeutet, die des Abends untergeht, aber durch den Gott des Frühlichts wieder zurückgebracht wird.

[3]) Dieſe Sage ſtammt aus der ſpäteſten Zeit der Skaldendichtung.

In grauer Vorzeit vermählte ſich Rigr auf Erden mit der Bewohnerin einer elenden Hütte, namens Edda; der Sohn der beiden, Thrael, voller Kraft und Stärke, war das Urbild der Knechte, der Unfreien. — Bei einer ſpäteren Erdenwanderung raſtete Rigr in einem freundlichen, wohlhabenden Hauſe, woſelbſt tüchtige arbeitsſame Leute wohnten. Die Herrin des Hauſes ward ſeine Gattin; ihr Sohn, Kerl, blühend, kraftvoll, ein geſchickter Landmann, war der Begründer des Bauerngeſchlechtes. — Schließlich, als der Gott, der Sage nach, zum dritten Mal auf Erden weilte, begründete er den Stand der Edlen, durch Vermählung mit der Beſitzerin eines vornehmen Hauſes, das mit allen Vorzügen des Reichtums verſehen war und das den Gott auf das Gaſtlichſte bewirtete. Aus dieſer dritten Ehe ſtammte Rigrs Sohn Jarl. Jarl zeichnete ſich durch blühende Schönheit, Klugheit und Tapferkeit aus. Rigr liebte ihn ſehr, beſchäftigte ſich ſelbſt mit ſeiner Ausbildung und erklärte ihm einſt ſogar das Geheimnis der Runenkunde. Jarl ward der Stammherr der Adelungen (earl, Graf).

Ullr.

Ullr, (d. i. der Herrliche, der Majeſtätiſche) kann keine geringe Bedeutung gehabt haben, wenn er auch nur ſelten erwähnt wird. Er erſcheint als Sohn der

aber wird Odin zurückberufen und mit altem Glanz umgeben; Olleros wird vertrieben und von den Dänen getötet.

Dieſer Sage Saxos liegt der altnordiſche Glaube zu Grunde, daß Ullr den winterlichen Odin vorſtellte. Im Winter ruhten nämlich die Kriegsfahrten, die Siegeszüge der Germanen, die Odin leitete. Der oberſte Aſe trat mit ſeinem Wirken in den Hintergrund. Dagegen waren alsdann Jagd und Schneeſchuhlauf die liebſten Beſchäftigungen der Nordländer. Der Beſchützer und Pfleger dieſer Tätigkeit war ihnen Odin, in der ſelbſtſtändigen Geſtalt des Ullr. Da dieſer Gott im Schneegebiet heimiſch iſt, und der Schnee im Winter die Saat vor dem Erfrieren bewahrt, war Ullr, der Stiefſohn des Ackerbaugottes, auch der Schirmer der Saat.

Wie ſchon früher erwähnt, ſoll Ullr ſich mit der kühnen Jägerin Skadi, der Tochter des Sturmrieſen Thiaſſi vermählt haben, nachdem dieſe ſich gänzlich von ihrem erſten Gatten Njord getrennt hatte. Ullr und Skadi waren ein Bild echten nordiſchen Germanentums, voller Kraft und Friſche, Kühnheit und Feſtigkeit den vielfachen Gefahren des nordiſchen Winters Trotz bietend!

Widar.

In der Geſtalt des Gottes Widar erblicken wir wohl auch eine Nachbildung des einſtigen Himmels- und Lichtgottes Tius. Der Name wird mit „Wald-

herr" gedeutet[1]), der in dem waldreichen „Widi" wohnt. Er heißt der Sohn Odins und der Rieſin Grid, zeichnet ſich durch Kraft und Energie aus und wird der „ſchweigſame Aſe" genannt. Widar genießt bei den Aſen ein hohes Anſehen; die Götter ſchenken ihm das größte Vertrauen, weil von ihm geweisſagt iſt, daß er einſt den Fenriswolf[2]) vernichten, den Göttervater rächen und den Weltuntergang überleben wird. Seine eigentliche Tätigkeit beginnt erſt mit dieſem Zeitpunkt, bis dahin wohnt er einſam in ödem Waldgebiet.

Wir wiſſen, daß Widar, beim Ägirsgelag Loki den Labetrunk reicht, und daß er der einzige der Aſen iſt, der, bei dieſem Feſtmahl, von Loki nicht geſchmäht wird. Der Gott iſt mit einem mächtigen Schwert bewaffnet, auch trägt er einen dicken Schuh, deſſen er einſt, beim letzten Kampfe bedarf. Mit Wali, dem Rächer Baldrs zuſammen, erblicken wir den Rächer Odins ſpäter in der erneuerten Welt.

Bragi.

Obgleich Odin den Dichtertrank errungen und ſeinen Lieblingen die Gabe der Poeſie verleiht, wird

[1]) Herrman leitet Widar von „Witheri" dem „weite Heerfahrten Machenden", einem Beinamen Odins her, da Widar als Sohn Odins genannt wird.

[2]) Beweis ſeiner Heranbildung aus Tius, da Tius, der Tagesgott, von dem finſtern Fenriswolf ſeiner rechten Hand beraubt wird.

noch ein beſonderer Gott der Dichtkunſt erwähnt, Bragi, der der höchſte der Skalden heißt. Bragi, (von Bragr, Dichtkunſt, hergeleitet) d. i. Dichterfürſt, iſt ein Beiname des Göttervaters. Der Gott wird von ſtattlicher Geſtalt, in vorgerücktem Alter geſchildert und zeichnet ſich durch Weisheit und Redekunſt aus. Die ſpäteren Skalden nennen ihn als denjenigen, der die Einheriar in Walhall willkommen heißt und ſie in ſeinen Geſängen feiert. Seine holde Gattin iſt Idun, (ſiehe Göttinnen) die Lenzesgöttin, die unverwelkliche Jugendblüte, die Bragis Alter dauernde Lebenskraft und jugendliches Empfinden zu erhalten weiß. Das verſinnbildlicht die geiſtige Jugend, die im Geſange blüht.

Bragi iſt kein altgermaniſcher Gott, auch kein volkstümlicher; die Sänger der Wikingerzeit haben ihn zuerſt genannt, vielleicht hat erſt der geſchichtliche Skalde Bragi (im 9. Jahrhundert) die Geſtalt des Aſen erzeugt.

Hoenir.

Hoenir, den ſchönen, ſtattlichen aber einfältigen Bruder Odins lernten wir als rat- und tatloſe Aſengeiſel kennen. Er wird neuerdings als ein Gott gedeutet, der in ſeinem Weſen den erſten Übergang zur ſchönen Jahreszeit verkörpert. Hoenir heißt auch öfter

„aurkonungr“ d. i. König des Frühlingsglanzes. Mehrmals wird er in der Gemeinschaft mit Odin und Loki genannt, so bei der Weltschöpfung, als diese drei Götter „askr“ und „embla“, die beiden Bäume, zum ersten Menschenpaar belebten. Hoenir hauchte ihnen die Seele ein. Er erscheint nach dem Weltenuntergang in dem erneuerten Himmel wieder. —

Die Göttinnen.

Aus den einzelnen Eigenschaften oder Beinamen des altgermanischen Himmelsgottes Tius bildeten sich, im Laufe der Zeiten, neue Göttergestalten heran, denselben Vorgang finden wir bei der Gemahlin dieses Gottes, bei Frija (d. h. die Geliebte, die Gattin, dem sanskritischen Prija entsprechend.) In Frija und den später von ihr losgelösten Gestalten erkennen wir eine imponierend hohe und reine Auffassung des weiblichen Wesens bei den Germanen.

Frija.

In ältester Vorstellung ist Frija die Gemahlin des strahlenden Himmelsgottes, als dieser hinter Wodan zurücktrat, diejenige Wodans. Aus der deutschen Mythologie sind uns nur spärliche Züge dieser Göttin erhalten, ungleich mehr in der Skaldenpoesie des Nordens. Aber die deutsche Volksüberlieferung ist reich an Erinnerungen an Frija.

Der Verehrung der deutſchen Hauptgöttin liegt die ernährende Natur zu Grunde: die fruchthervorbringende Erde, die regenſpendende Wolke, oder die ſtrahlende Sonne, — kurz, immer eine ſegnende Macht.

Wenn auch die altgermaniſche Himmels- und Erdgöttin bei den einzelnen Stämmen in den verſchiedenſten Geſtalten und Namen auftritt, ſo zeigt ſich doch ihre ſegnende Kraft hauptſächlich in der Geſtalt Frijas, der Gemahlin Odins. Der Name Frigg war nur im Norden bekannt, bei den Süd- und Weſtgermanen hieß die oberſte Göttin Frija, Fria, oder Frea; der ihr geweihte 6. Wochentag wurde der Fria- oder Frijadag[1]) genannt; bei den Angelſachſen hieß freo, das Weib.

Die Verehrung der Göttermutter Frija iſt bei den deutſchen Stämmen beſonders entwickelt, die auch Wodan eine beſondere Verehrung zollten; alſo bei den Norddeutſchen. Die älteſten Überlieferungen von Frija ſtammen aus Niederdeutſchland; in Süddeutſchland wird ſie garnicht erwähnt. Frija wird nicht mehr die Gattin des Tius, ſondern diejenige Wodans genannt, ſobald Wodan ſich zum mächtigen Himmelsgott erhebt. Die nordiſche Sage erzählt, daß Odin ſeine erſte Gattin, Jörd, (d. i. Erde) auch Fiörgyn genannt, (d. i. Berghöhe) verlaſſen und ſich mit Frigg vermählt habe. Sicher iſt Frigg mit Jörd gleichbedeutend, denn die

[1]) Im Norden heißt dieſer Tag auch der Frijadagr, nicht Friggjardagr, weil die Bezeichnung dieſes Tages von Niederdeutſchland nach Skandinavien kam.

Göttermutter wandelt unter vielen Namen und Geſtalten bei den einzelnen Stämmen umher.

Es läßt ſich mit Beſtimmtheit annehmen, daß das Bild der nordiſchen Frigg auch den deutſchen Germanen in Frija vertraut war; denn die aus deutſchen Überlieferungen erhaltene Geſtalt der Frija zeigt faſt ſämtliche Züge der nordiſchen Frigg; in Skandinavien ſind dieſelben nur weiter ausgebildet. Aber in Deutſchland finden wir das Urbild dieſer Göttin und haben hier ältere Zeugniſſe für ihr Daſein, wie im Norden. So berichtet die langobardiſche Stammesſage von ihr als der weiſen, mächtigen Hauptgöttin; wir erfahren von ihr aus angelſächſiſchen Berichten und auch aus dem zweiten Merſeburger Zauberſpruch. Und wie könnte der deutſche Volksglaube die zahlreichen Geſtalten wie Frau Fricke, Frau Harke, Frau Gode, Frau Holda und Frau Berchtha, die ſo viele Züge der nordiſchen Göttermutter in ſich tragen, bis zu unſeren Tagen überliefert haben, wenn Frija nicht auch unſeren Voreltern in dieſer Weiſe vertraut geweſen wäre.

Im nordiſchen Skaldengeſange tritt Frigg uns, neben Odin, als mächtige Göttermutter und Gebieterin des Himmels entgegen. Sie wird die „Herrſcherin der Aſen und Aſinnen“ genannt und regiert mit Odin zuſammen die Welt. Sie teilt mit Odin den Hochſitz, überſchaut von hier aus das Treiben in der Welt, mit prüfendem Blick und nimmt mit ihm zuſammen das Göttermahl ein. Odin verleiht ihr Kunde über alles geheime Wiſſen; ſie iſt klug und weiſe und kennt der Menſchen Schickſal, wenn ſie auch nicht darüber ſpricht.

Ebenſo berichten ſüdgermaniſche Sagen, daß ſie neben Wodan im goldnen Himmelsſaal thront und mit klugem Rat die Schickſale der Völker lenkt. Dieſer Zug tritt uns beſonders in der vorher erwähnten langobardiſchen Stammesſage entgegen.

Die Langobardenſage.

Einſt erhoben ſich die Vandalen gegen die Winiler und verlangten Tribut von ihnen oder Entſcheidung der Obergewalt durch die Waffen. Die Winiler ſtellten ſich zum Kampfe. Als die Vandalenführer Wodan um Vernichtung ihrer Feinde baten, verſprach der Göttervater denjenigen den Sieg, die er bei Sonnenaufgang zuerſt erblicken würde.[1]) Die Leiter des Winilerheeres baten Frea (Name der oberſten Göttin bei den Winilern) um Beiſtand, und dieſe riet ihnen, ſich vor Sonnenaufgang auf den Kampfplatz zu begeben, und die Weiber ſollten die Männer begleiten und ſich ihr langes Haar, gleich einem Bart, ins Geſicht ziehen, damit ſie den Männern glichen. Als nun die Morgendämmerung ſich zeigte, wandte Frea das Antlitz ihres ſchlummernden Gatten nach Oſten; er ſah auf, erblickte die Winiler und die Frauen derſelben und rief aus: „Was ſind das für Langbärte!“ Drauf Frea: „Herr, du haſt ihnen jetzt den Namen verliehen, nun gib ihnen auch den Sieg!“ Denn es war altgermaniſche Sitte, daß der Namengebung des Kindes durch den Paten ein Geſchenk folgte, und — den Winilern ward der Sieg zu teil. Aus Dankbarkeit dafür nannten ſie

[1]) Die erſte Handlung oder Begegnung bei Sonnenaufgang war für den Germanen von beſonderer Bedeutung.

Glücks (frigen, freien) und tritt uns als das göttliche Urbild der irdiſchen Frau entgegen; die Göttin bildet ſich aus der Geſtalt der germaniſchen Hausfrau heran, der Gebieterin im Heim, die das Glück und Behagen der Familie begründet. In den Skaldengeſängen erſcheint Frigg uns als die Verkörperung des altgermaniſchen Ideals der Hausfrau, in pflichttreuem Wirken, in ernſter Würde und liebewarmem Herzen. Aus dem religiöſen Empfinden des Volks, nämlich aus der Göttin Frigg, tritt uns die hohe ſittliche Bedeutung der Frau bei unſeren Ahnen entgegen. —

Als Schutzgöttin der Häuslichkeit trägt Frigg ein Schlüſſelbund im Gürtel; ihre ſtattliche Geſtalt umwallt ein Schleiertuch, ein lichtes Vorbild in allen häuslichen Tugenden, ſieht ſie auf Ordnung, Frieden und Fleiß im Hauſe. Der Baldr-Mythus hat uns gezeigt, daß Frigg auch eine liebende, beſorgte Mutter iſt; alle Dinge im Weltall werden von ihr vereidigt, ihren Sohn zu ſchonen, den Tod ihres Lieblings beklagt ſie tiefſchmerzlich und läßt Hel Löſegeld für ihn anbieten! — Als tüchtige Hausfrau lehrt ſie die Kunſt des Spinnens und ſchirmt dieſe Tätigkeit. Die fleißigen Spinnerinnen ſind ihrer Huld und ihres Lohnes ſicher, während die faule Maid die Strafe der Göttermutter fürchten muß.[1]) Auch iſt die Göttin Schirmerin des Feldbaus und achtet ſtrenge darauf, daß das Vieh gut gehalten wird. Eine heilige Scheu erfüllte die Frauen

[1]) Das Sternbild des Orion heißt in Schweden heute noch „Friggerocken". Die Göttin lebt noch bis heute, als Spinnerin, im Volksglauben fort.

und Mädchen, wenn ſie bei ihren häuslichen Obliegenheiten des prüfenden Auges der hohen Göttermutter gedachten.

Und wie der Germane dem zur Lebensgefährtin erwählten Weibe, mit der größten Achtung begegnete, ſolange das Schickſal ſie vereint ließ, wie ihm, dem hünenhaften Recken, eine zarte Ehrerbietung vor dem weiblichen Sein und Weſen innewohnte, ſo ſpiegelt auch das Verhältnis zwiſchen dem oberſten Götterpaar ähnliche Geſinnungen wieder. Zwar hören wir auch von Mißverſtändniſſen bei dem göttlichen Herrſcherpaar, zwar gerät es zuweilen in Widerſpruch, wie z. B. bei der Wahl ſeiner irdiſchen Lieblinge; ſpätere Sagen berichten auch, daß Frigg mitunter in Eiferſucht entflammt, aber — in allen wichtigen Angelegenheiten befragt Odin ſeine Gemahlin um Rat und folgt demſelben mit Achtung und Vertrauen. Er geſtattet ihr, ſich an allen ſeinen Unternehmungen zu beteiligen, und ihre hervorragende Klugheit, bisweilen ſogar überlegene Liſt, die einzelne Sagen ſchildern, ſetzen uns ſogar in Erſtaunen, wie in der oben erwähnten Stammesſage der Langobarden und in der Sage von „Agnar und Geirröd".

Agnar und Geirröd.

„Einſt hebt Odin ſeinen Liebling Geirröd, gegenüber Friggs Schützling Agnar, lobend hervor. Frigg ſucht Geirröd in ihres Gatten Augen herabzuſetzen; ſie zeiht ihn, unter anderen Untugenden, des Geizes und Mangels an Gaſtfreundſchaft. Odin widerſpricht dieſer Behauptung aufs lebhafteſte, und ſchließlich geht das hohe Götterpaar, in Bezug auf Geirröd, eine Wette

ein. Noch bevor der oberſte Aſe ſich zur Erde begeben hat, um ſeines Lieblings Gaſtlichkeit zu erproben, läßt Frigg, durch ihre Botin Fulla, Geirröd vor einem Zauberer warnen, der ihn demnächſt aufſuchen werde, und den er leicht erkennen könnte, da die Hunde ſich ſcheu vor ihm zurückziehen würden. Als Odin darob, als „Grimmir" verkleidet, vor Geirröds Halle erſcheint und Einlaß begehrt, läßt dieſer ihn, der Warnung eingedenk, feſtnehmen und ſchlecht behandeln, nämlich: zwiſchen zwei Feuer ſetzen, ſo daß ſchließlich der Mantel Odins ſchon Feuer fängt. Da aber die Flammen Odin nicht zu ſchaden vermögen, und der Göttervater im Reden die höchſte Weisheit offenbart, merkt Geirröd, wen er ſo übel aufgenommen und ſteht auf, um Odin vom Feuer fortzuführen. Dabei gleitet ihm ſein Schwert aus der Hand, er ſtrauchelt, und ſeine eigene Waffe durchbohrt ihn.

Das Weſen der hohen Göttermutter und ihre einzelnen Charakterzüge und Äußerungen werden uns, in der nordiſchen Skaldenpoeſie, noch beſonders durch einzelne Geſtalten vor Augen geführt, die in ihrer Begleitung genannt, aber nie volkstümlich geworden ſind. So erſcheint, als eine Vertraute Friggs, Fulla (d. i. Fülle, Überfluß) eine ſchöne, ſtattliche Jungfrau; ſie trägt Friggs Schmuckkäſtchen und nimmt teil an ihrem heimlichen Rat. Fulla tritt uns ſchon in den älteren Sagen als ſelbſtändige Göttin entgegen. Die windſchnelle Gna vollführt die Befehle der Göttermutter auf Erden. Eir iſt die kundige Ärztin, Lofn, die milde Vermittlerin, Vör, die Vorausblickende, Syn, die

das Heim schützende, Hlyn, die vor Gefahren Bewahrende. —

Die Wanengöttin Freya.

Im Gesange der isländischen Skalden fand später Frigg in den beiden Gestalten Frigg und Freya ihren Ausdruck. Freya ist die Lieblingsgestalt der isländischen Dichtung und wird auch vereinzelt von norwegischen Sängern besungen. Sie ist gewiß erst in der Wikingerzeit herangebildet, von dem Wunsche beseelt, für den Wanengot Freyr eine weibliche Nebengestalt zu schaffen (Njord — Nerthus entsprechend). Diese Gestalt nahm dann viele Züge Friggs in sich auf, sowie Eigenschaften ihres Bruders Freyr.

In Freya verehrte man das weibliche Element, als die Verkörperung holdester Lenzesfrische, als Göttin der Liebe und Schönheit. Ebenso wie Freyr, verleiht Freya Sonnenschein, Regen und Fruchtbarkeit des Ackers; aus diesem Grunde wird sie von den den Göttern feindlich gesinnten Riesen gehaßt, besonders von den Winterriesen, und diese streben nach ihrem Besitz (Thrymr, Smidr). Ihr lockiges Haupt ist von einem Schleier umhüllt, ihre schlanke Gestalt umgibt ein langwallendes Gewand, ein Federhemd; denn, wie Freyr der Herr des Schiffes Skidbladnir ist, das die Gewitterwolke bedeutet, so besitzt auch Freya ein Falkengewand, das wohl auch ein Bild für die Frühlingswolke ist, mit dem sie durch die Lüfte braust.[1])

Sandte die Sonne ihre leuchtenden Strahlen zur Erde, so sagte das Volk: „Freya kämmt ihr goldnes Haar“. War der Himmel mit Wolken bedeckt, so „trieb

[1]) Der Wanderfalke war ein Zeichen des Lenzes.

ſie ihre Herde aus". Bei der Betrachtung von Heimdall und Loki haben wir gehört, daß auch Freya als Herrin des köſtlichen Briſingamen genannt wird, das die Göttermutter Frigg ſchmückt. Nach dieſem Kleinod hieß ſie „Menglod", (d. i. die mit dem Halsband Beladene). Wir wiſſen, daß ihr dieſer Schmuck einſt von Loki geraubt und im Weſten unter Klippen verborgen wird (Sonnenuntergang). Heimdall, das Frühlicht, holt ihn zurück (Sonnenaufgang).

Wie Frigg hält auch Freya einen Umzug in einem heiligen, von Katzen gezogenen Wagen, unter deſſen Rädern ſaftiges Grün, duftende Blumen und ergibige Saaten aufſprießen.

Die Skalden nennen Freya vielfach Gattin Odrs, (wohl eine Nachbildung Odins) der ſie nach glücklichſter Ehe plötzlich verläßt. Freya weint ihm goldne Tränen nach[1]) und findet ihn ſchließlich, nachdem ſie ihn überall geſucht hat, in ſüdlicher Gegend, im Lenzesſonnenſchein wieder. Selig eilt ſie mit Odr in ihr Reich zurück, woſelbſt mittlerweile auch der Frühling eingekehrt iſt. Lenz und Sommer erneuern ihr einſt entſchwundenes Glück, aber ſobald die Herbſtſtürme durch das Luftgebiet Freyas brauſen, verläßt Odr ſie wieder, und ihr Kummer beginnt aufs neue.[2]) Als Kinder Odrs und Freyas werden Hnoß, „der Schmuck", eine überaus liebliche Jungfrau, von leuchtender Schönheit, und Gerſemi, das „Kleinod", genannt.

[1]) In der Skaldenſprache heißt das Gold „Freyas Tränen".
[2]) In dieſem Mythus erkennt man vielleicht ein Bild für fortlaufenden Kreislauf der Natur, das Schwinden des mers und das Wiedererwachen im Lenz.

Freyas Burg ist Volkwang, (d. i. Volksanger) in der sie die eine Hälfte der im Kampfe Gefallenen aufnimmt, und zwar, in der an Sitzen geräumigen Salle „Seßrymnir“. Der Sage nach, nimmt sie alle diejenigen dort auf, die unvermählt sterben. In einigen Gesängen wird sie auch zur Walküre erhoben und die erste der Walküren genannt, die die Einheriar mit dem köstlichen Met bewirtet. Als solche heißt sie auch „Gefn“. Diese Bezeichnung führt zu der Vermutung, daß sie mit der „Gefion“ der Skaldengesänge gleichbedeutend ist. Gefion erscheint als eine „fahrende Frau“, asischen Ursprungs, die von König Gylfi von Schweden, zum Dank für die durch Zauberei gewährte Unterhaltung, so viel Land erhält, wie sie in vierundzwanzig Stunden mit vier Ochsen bearbeiten kann. Darauf pflügt sie aus Schweden ein mächtiges Stück Land heraus und wälzt es, mit Hilfe der Ochsen, ins Meer. Dieses Land ist, der Sage nach, der Ursprung der dänischen Insel Seeland. Da sie den Dänen das Land gegeben hat, heißt sie die gütige „Geberin“ oder „Gefion“. Gefion.

— In der nordischen Idun, (d. i. die Erneuernde) die jedenfalls auch aus Frija[1]) entstanden ist, können wir die Göttin der ewigen Jugend und auch des wiedererwachenden Lebens im Lenz erkennen. Idun verleiht den Frühlingsregen, der Gedeihen und Wachstum spendet und bewahrt herrlich goldene Äpfel, deren Idun.

[1]) Auf die Gestalt Iduns haben aber auch antike und christliche Einflüsse eingewirkt.

Genuß den Göttern ewige Jugend und Schönheit verleiht.[1]) Die Äpfel gleichen dem Met der Asen.

Die Skalden nennen Idun die Tochter des Zwerges Iwaldi, (d. i. des Innenwaltenden) der in der Tiefe der Erde die Erze kunſtvoll ſchmiedet und, vermöge der ihm innewohnenden Kraft, die Pflanzen ans Tageslicht emporſendet. Idun iſt alſo keine Göttin ſondern eine Naturmacht, die aber dadurch vergeiſtigt wird, daß ſie ſich dem Asen Bragi, dem Dichtergott, vermählt. Hoch oben in Asgard weilt ſie mit ihrem Gemahl, in den oberſten Zweigen der Weltesche Yggdraſil, dort, wo der Wipfel des herrlichen Baumes nach Walhall hineinragt. Einſt wird das Glück Bragis und Iduns ſchwer getrübt.

Iduns Raub und Befreiung.

Odin, Hönir und Loki unternahmen eine Wanderung und wurden dabei von Hunger gequält. Da erblickten ſie, in einem blühenden Tal, eine weidende Herde, nahmen ſich einen Ochſen davon und bemühten ſich, ihn zum Mahle zu bereiten, — doch nichts vermochte, das Tier genießbar zu machen; denn ein Adler, in dem ſich der Sturmrieſe Thiaſſi verhüllt hatte, beeinträchtigte, durch Flügelſchlagen, die Kraft des Feuers. Auf das Verſprechen der Götter, am Mahle teilnehmen zu dürfen, ließ der Adler von ſeiner Tücke ab, aber, nach Lokis Meinung, ſprach er der Mahlzeit alsdann zu kräftig zu, und Loki, ſtieß ihm eine Stange ins Gefieder. Der Adler erhob ſich mit derſelben in die Luft und ſchleifte Loki, der ſeine Hände von der Stange nicht löſen

[1]) Den Äpfeln der Hesperiden nachgebildet.

konnte, fortgesetzt auf der Erde. Thiassi gewährte ihm schließlich Befreiung aus dieser furchtbaren Lage, gegen das Versprechen, daß Loki ihm, sobald wie möglich, die holde Idun, mit ihren goldenen Äpfeln, aus Asgard ins Riesengebiet hinüberschaffen würde.

Da Bragi abwesend war, als Loki nach Asgard zurückkehrte, gelang es diesem, mit leichter Mühe, Idun aus dem Göttergebiet hinauszulocken. Sofort erhob sich ein heftiger Sturm, (Thiassi) der Idun nach Thrymheim entführte. Alsbald erlitt Asgard eine traurige Veränderung! Mit Schrecken bemerkten die Asen an einander, daß ihre göttliche Kraft und strahlende Schönheit plötzlich versiegte. Ja, selbst die Stirn der holden Lenzesgöttin Freya begann Runzeln zu zeigen. Jammernd riefen die Götter nach Idun, die man zuletzt mit Loki gesehen. Unter den furchtbaren Drohungen Thors bekannte dieser, was geschehen und versprach, die Vermißte nach Asgard zurückzuführen. In Freyas Falkengewand gehüllt, flog er nach Thrymheim, wo Thiassi gerade abwesend war. Loki erhob sich mit der tieftrauernden Idun in die Lüfte und floh nach Asgard. Der bald darauf heimkehrende Thiassi verfolgte die Flüchtlinge, wieder in Adlergestalt. Dicht vor den Toren Asgards holte er sie ein, aber er stürmte in das Feuer, das die Götter entfacht hatten und wurde von dem herbeigeeilten Thor erschlagen.

Bald darnach erschien des Sturmriesen Tochter Skadi[1]) in Asgard, voller Empörung, Sühne für den

[1]) Wilhelm Jordan deutet Iduns Raub und ihre Befreiung als den Wechsel der Jahreszeiten im Herbst und Lenz. Die Aus-

[illegible] Sie zu beruhigen, ver-
[illegible] Gemahl aus der Reihe der
[illegible] mit verbundenen Augen,
[illegible] [1] [illegible] die den sonnigen Baldr mit
[illegible] und die, trotz verbundener
[illegible] zu sehen vermochte, schritt,
[illegible] zu wählen, auf denjenigen zu,
[illegible] hatte. Doch nicht Baldr,
[illegible] bezeichnet worden, und
[illegible] [2]

[illegible] den Völkern der Meeres-
[illegible] des mächtigen Himmelsherrn,
[illegible] unter dem Namen „Nerthus" entgegen,
[illegible] Gottheit. Sie ist das Femi-
[illegible] weibliche Gegenbild des
[illegible] Die südgermanische Ner-
[illegible] in den männlichen Wanengott
[illegible] und diesem später seine Schwester,
[illegible] die Erdgöttin Nerthus[3]) erkennen, zur
[illegible] gegeben.

Bei sieben norddeutschen Stämmen zeigte sich die

[illegible] der Herbst und Winter, wenn die Erdkraft
[illegible] in Thrymheim; Loki, in Freyas Gewand, (Früh-
[illegible]) erweckt Idun von neuem. Der Wintersturm, Thiassi,
wird durch das erste Frühlingsgewitter (Thors Hammer) beseitigt.

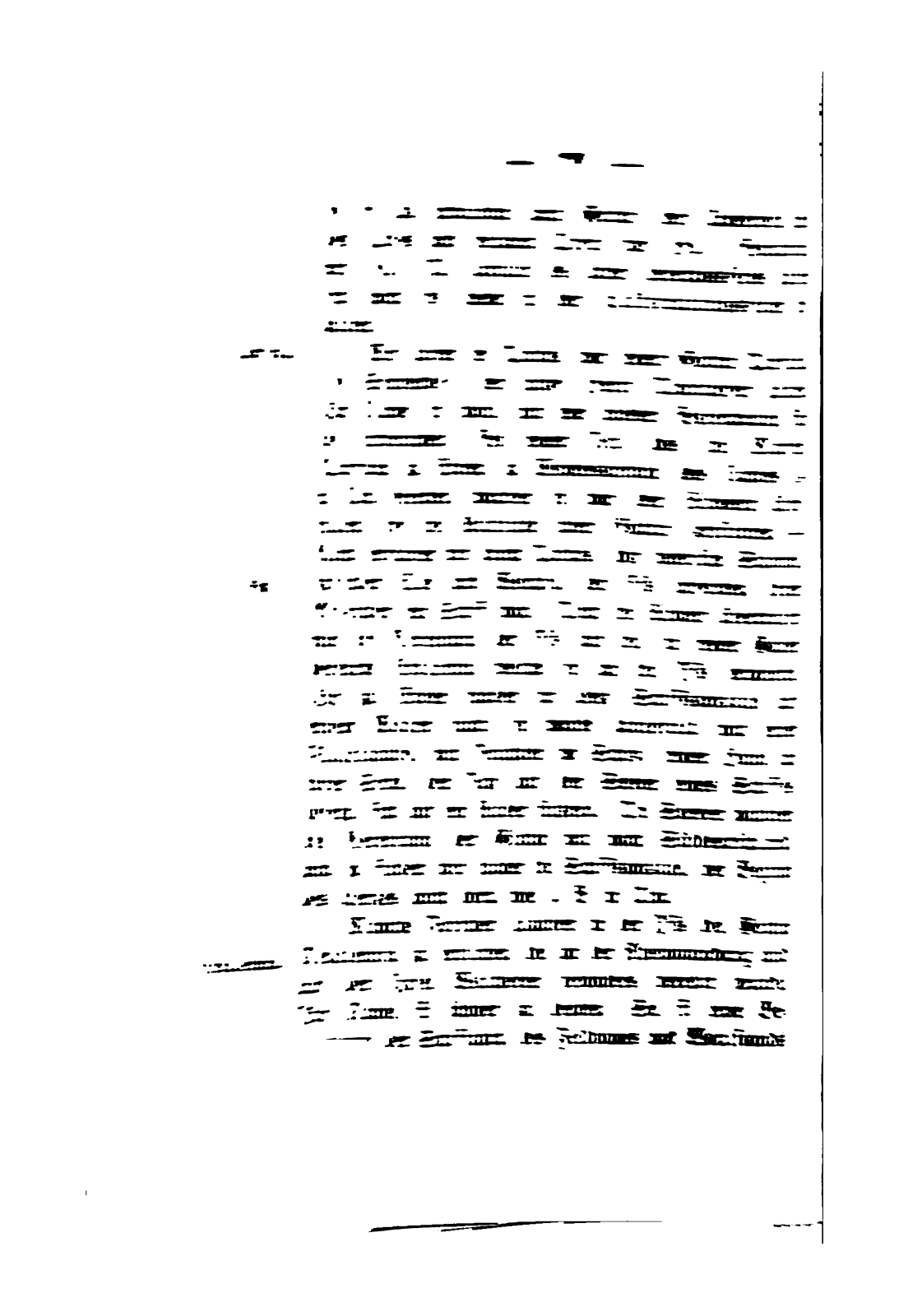
[1]) „Siehe Nord". Skadi ist eine Gestalt der jüngeren,
nordischen Dichtung, vielleicht finnischen Ursprungs; der germa-
nische Norden, nach ihr Skadinavien genannt, später Skandinavien.

[2]) Altgermanischer Brauch war, daß Witwe oder Tochter
eines Erschlagenen Genugtuung für die Ermordung des Anver-
wandten erhielten, durch die Vermählung mit dem Mörder.

[3]) Nerthus trägt Züge der phrygischen Göttin Kybele.

Verehrung der Nerthus am ausgeprägteſten. Sie hatten, ihr zu Ehren, ein gemeinſames Kultheiligtum auf einer Inſel, wahrſcheinlich auf Seeland. Hier ſtand, in einem heiligen Hain, ein Nerthus geweihter, mit einem Teppich verhüllter Wagen, den nur der Prieſter berühren durfte. Dieſer merkte an dem jungen Laube des Hains, an dem Erblühen der Blumen und an dem Nahen der Vögel, wenn die Lenzesgöttin erſchien; dann feierten die Stämme die Wiederkehr des Lenz- und Himmelsgottes und ſeine Vereinigung mit der Erdgöttin Nerthus, die ſich ihrem Heiligtum nahte. Der Prieſter begleitete die Göttin, auf ihrem von Kühen gezogenen Wagen, hinaus ins Freie. Überall wo er ſich zeigte, wurden fröhliche Feſte gefeiert, überall herrſchte Frieden und Waffenruhe. Wenn die Göttin in den Hain zurückkehrte, badete ſie in einem verborgenen See, die ihr dabei helfenden Dienerinnen wurden von den Fluten verſchlungen.[1]) Die feſtliche Umfahrt der Nerthus hatte Segen und Fruchtbarkeit des Ackers zur Folge; ſie verkörperte das Erwachen der Erde im Frühling. Die Rückfahrt in den Tempel und das Bad im See verſinnbildlichten das Abſterben der Vegetation im Herbſt. Dann zog die Göttin ſich wieder ſcheinbar in ihr unterirdiſches Reich zurück. Die dem Tod geweihten Sklavinnen ſind das Opfer an die Erdgöttin für die von ihr verliehene Fruchtbarkeit. Nerthus hat eine geheimnisvolle Doppelnatur,

[1]) Nerthus wird von Tacitus auch Hertha genannt, daher glaubte man lange Zeit fälſchlich, in dem Herthaſee der Inſel Rügen, den heiligen See der Nerthus wiederzuerkennen.



und wird ganz ebenso dargestellt, wie die Isis. Vereinzelt wird sie für eine keltische Gottheit gehalten.

Bei den Friesen finden wir die Erd- und Ackergöttin als Hludana erklärt (Hlodyn, Erdhaufe). Sie beherrscht das Meer und den Fischfang und sorgt für den Wohlstand des Landes; auch nimmt sie die Geister der Abgeschiedenen in ihr Reich. Hludana.

Noch müssen wir einer germanischen Lenzesgöttin Erwähnung tun, deren Dasein von verschiedenen Forschern bestritten wird. Nach einer Göttin Austro oder Eostra soll der Frühlingsmonat Ostarmanoth, ags. Eostarmonath bezeichnet sein.[1]) Da der Name dieser Gestalt mit dem der indischen „Ushas", der griechischen „Eos" und der römischen „Aurora" auf dieselbe Wurzel zurückgeht, (alle sind Göttinnen der Morgenröte) muß sie zunächst eine Göttin der Morgenröte gewesen und bei den Germanen zur Lenzesgöttin erhoben sein.[2]) Beweise für die Verehrung einer solchen Göttin bei unsern Ahnen, haben wir allerdings nicht, denn das Ostarafest, das im Lenz gefeiert wurde, sowie die damit verbundenen Gebräuche, kann man, mit demselben Recht, auf das Frühlingsfest selbst beziehen, das die Germanen, ebenso wie die ihnen verwandten Völker, feierten. Jedenfalls war eine Göttin Austro oder Eostra immer nur die Verkörperung des von Osten her neu aufsteigenden Lichtes, sowie des im Lenze neu Austro-Eostra.

[1]) Der Angelsachse Beda bezeugt diese Göttin.

[2]) Auch die indische Ushas wurde, in weiterer Entwickelung, eine Göttin des Frühlingslichtes.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

V.

Die Vorſtellungen von der Weltſchöpfung und von dem Weltende.

„Einſt war das Alter, da alles nicht war,
Nicht Sand noch See noch ſalzige Wellen,
Nicht Erde gab es, noch Überhimmel,
Gähnender Abgrund und Gras nirgends!“

So ſingt die weiſe Wölwa, (Wala) die Seherin[1]) in der Völuſpa. Sie entwirft mit gewaltiger Kraft der Darſtellung ein Bild von der Welt, von ihrer Entſtehung bis zu ihrem Untergang, ja ſelbſt von der darauf folgenden Erneuerung derſelben. —

Aus der Völuſpa und aus anderen Skaldengeſängen entnehmen wir, daß im Weltenraum, von Ewigkeit her, „Allvater“ herrſchte, der „unerſchaffene Weltgeiſt“, „der von Urzeiten her, durch alle Zeit-

[1]) „Die Weisſagung der Seherin“ iſt unfehlbar orientaliſchen und chriſtlichen Einflüſſen unterworfen, die aber heidniſch-nordiſch umgebildet wurden; die Darſtellung ſteht unter dem Eindruck der gewaltigen nordiſchen Natur, ſie ſpiegelt die Schrecken und die Kraft des nordiſchen Winters wieder, ſowie die Erſcheinungen der milderen Jahreszeit. Dieſer Sang, wie auch die anderen diesbezüglichen Berichte entſtanden erſt im Ausgang des Heidentums, als aber die Skalden noch völlig unter dem Banne der alten heidniſchen Auffaſſung und Ausdrucksweiſe ſtanden.

in dem unendlichen Abgrund.[1]) An dieſen Eisblöcken ſuchte die Kuh ſich zu ſättigen. Nach drei Tagen hatte ſie, durch Lecken und Nagen an denſelben, dieſen die Geſtalt eines Mannes gegeben, der Leben zeigte und von ſchönem, ſtattlichen Wuchs war. Dieſer, Buri genannt, hatte einen Sohn Bör[2]), der ſich mit einer Nachkommin Ymirs vermählte. Ihre drei Söhne waren Odin, Wili und We. Fortan beherrſchten die Söhne Börs das Weltall und wurden die erſten drei „Aſen“[3]) genannt.

Der oberſte der drei Aſen war Odin, der alles bewegende, durchwehende Lebenshauch, Wili und We ſind nur Abſplitterungen ſeines Geiſtes.

Die drei Brüder erſchlugen den Urrieſen Ymir. Aus ſeinen Blutſtrömen entſtand eine gewaltige Flut, die Sintflut (allgemeine, große Flut), die das ganze Weltall erfüllte. In ihr ertrank der mächtige Stamm der Rieſen, bis auf ein Paar, von dem das neue Geſchlecht der Rieſen hervorging, „die Jötune“ (von „etan“ „eſſen“ hergeleitet). Ymirs Leiche warfen die drei Aſen in den Abgrund und bildeten daraus die Welt. Sein Fleiſch geſtaltete die Erde, ſeine Knochen die

[1]) Das Salz war auch den Germanen ein Sinnbild geiſtiger Kraft und Nahrung.

[2]) „Buri“ und „Bör“, mit „Sohn“ gedeutet.

[3]) „Aſen“ wird auf das indiſche „Aſu“, Lebensgeiſt zurückgeführt. Vielleicht ſah der Germane in „Aſen“ Seelen Verſtorbener; die Goten nannten ihre ſiegreichen Helden „Anſen“, d. i. Halbgötter. In Aſen kann man alſo eine Bezeichnung für Heldenſeelen ſehen, die zu Göttern erhoben wurden. Die agſ. Bezeichnung „os“, die nordiſche „as“ iſt in Ansgar, Oscar, Oswald erhalten.

Leiche seine Adern die Klippen und Steine, sein Schädel das Himmelsgewölbe, sein Gehirn die Wolken, sein Blut alle Gewässer der Erde.

In der Mitte des Weltalls legten die Götter die Erde in Gestalt einer runden Scheibe, umgeben vom Weltmeere. In das Weltmeer schleuderte Odin einen gewaltigen Wurm, „die Midgardschlange", die mächtig wuchs und die Erde umschlang. An den abfallenden Rändern der Erde, an den Küsten des Weltmeeres, gaben die Asen den Riesen Wohnplätze und nannten die Reich „Jötunheim" oder „Utgard" (äußere Umhegung). Um die Erde selbst gegen die Riesen zu schützen, bauten die Götter, aus Ymirs Augenbrauen, oberhalb Jötunheims, einen kreisrunden Burgwall, der den Raum umgab, welcher einst den Menschen als Wohnsitz angewiesen werden sollte. Diesen Raum bezeichneten sie mit „Midgard", d. i. „umhegte Mitte".

Sonne und Mond, aus den Gluten Muspellsheims gebildet, kannten noch nicht den ihnen zukommenden Platz im Weltenraum; erst durch die jetzt erfolgende Anordnung der Götter erhielten die im Weltall befindlichen Dinge ihren Zweck, ihre nutzbringende Tätigkeit.

Die Funken, die von Muspellsheim aus ins Weltall stoben, wurden als Sterne am Himmelsgewölbe befestigt.

Spätere Mythen personifizierten Sonne und Mond. Sie waren dann irdische Geschwister, deren Vater, seines Hochmuts wegen, dadurch gestraft wurde, daß die erzürnten Götter ihm die Kinder nahmen und

sie ans Himmelsgewölbe versetzten. Die stattliche Jungfrau Sol mußte die Pferde des Sonnenwagens lenken, der aus Muspellsheims Feuerfunken geschaffen war. Die etwa verderbenbringende Wirkung der gewaltigen Sonnenglut zu mildern, hielt Sol einen Schild vor den Wagen. Des Abends tauchte sie mit dem Sonnenwagen ins Meer, die Glut darin zu löschen, sich selbst durch ein Bad zu erquicken.

Der lichte Knabe „Mani", der Bruder Sols, mußte den Gang des Mondes leiten. Die scheinbar unausgesetzte Fortbewegung der beiden Gestirne ließ die Germanen glauben, daß Sonne und Mond vor je einem Verfolger fliehen müßten. Sie dachten sich, daß zwei Wölfe ihnen ununterbrochen nachstellten.

Etwaig eintretende Sonnen- oder Mondfinsternisse glaubten unsere Vorfahren dadurch hervorgerufen, daß der Wolf schon einen Teil des betreffenden Gestirnes im Rachen hätte; sie suchten ihm alsdann, durch laute Zurufe, seine Beute zu entreißen. Sandte die Sonne, nach solchen Ereignissen, ihre leuchtenden, segenspendenden Strahlen wieder in die heimatlichen Waldungen, ließ der Mond sein mildes Licht wieder erglänzen, — dann jubelten sie und dankten den Göttern, daß ihr schallendes Rufen den bösen Wolf verscheucht hatte.

Für die dunklen Flecke im Monde hatte man folgende poetische Deutung: Einst sah Mani, daß zwei Kinder zwei Eimer aus einem Brunnen mit Wasser füllen und nach Hause tragen mußten. Aus Mitleid hob er beide, Bruder und Schwester, von der

Erde zu ſich empor. Dort konnte die Phantaſie des Germanen ſie erkennen.[1])

Mani, dem Mond voran, fuhr Nott, die Nacht, deren Wagen von einem dunkelfarbigen Roß gezogen wurde. Nott war eines Rieſen Tochter und hatte ſich einem Aſenſprößling „Delling“ (Morgendämmerung) vermählt. Ihr Sohn, der lichte Tag, folgte dem Wagen ſeiner Mutter am Himmelsgewölbe, in einem glänzenden Wagen, mit hellfarbigem, ſtrahlendem Roß. Von dem Gebiß des Nachtroßes, „Hrimfaxi“, (reifmähnig), tropfte allmorgendlich der Schaum, als Tau, zur Erde; das Roß des Tages, Skinfaxi, (lichtmähnig), hatte eine weithin leuchtende Mähne.

Am äußerſten Norden des Himmels ſaß ein gewaltiger Rieſe in Adlergeſtalt. Das Schwingen ſeiner Flügel erregte den Sturmwind auf Erden.

Aus den übrig gebliebenen, der Verweſung nahenden Gliedmaßen des mächtigen Urrieſen „Ymir“, ſchufen die Götter „menſchenähnliche Gebilde“, die Zwerge, und wieſen ihnen Wohnſitze in den Klüften und Höhlen Midgards an. Das waren die in der Erde arbeitenden häßlichen „Dunkelelben“; ihr Reich hieß „Swartalfaheim“ (Dunkelelbenheim). Vier Zwerge: Nordri, Sudri, Auſtri, Weſtri ſtützten das Himmelsgewölbe; ſie beherrſchten die vier Hauptwindrichtungen. —

Nun wanderten einſt Odin, Wili und We am Meeresgeſtade umher und belebten hier zwei Bäume,

[1]) Der „Holzdieb“ des deutſchen Märchens, „der Mann im Mond“ und „die Spinnerin im Mond“ erinnern noch heute an dieſe altheidniſche Vorſtellung.

„Aſk“ (Eſche) und „Embla“ (Ulme) zum erſten Menſchenpaar.[1]) Die Schöpfer der erſten Menſchen werden auch Odin, Hoenir und Lodur (Loki) genannt. Odin gab ihnen den Atem, Hoenir die Seele und Lodur die Lebenswärme und leuchtende Farben. —

Nun erbauten die Götter ſich, hoch über Midgard, eine prächtige Burg, Asgard genannt, (Umhegung der Aſen). Asgard beſtand aus zwölf einzelnen Burgen, beſtimmten Aſen gehörig. Die glänzendſte aller war Odins Burg „Gladsheim“ (Glanzheim) mit der goldenen Halle „Walhall“, über welcher ein Adler ſchwebte (Halle der Gefallenen). Hier in Walhall bewirtete Odin die auf dem Schlachtfelde Geſtorbenen, ſeine Einherjar, d. h. Einzelkämpfer mit köſtlichem Met. Von Odin ſtammt das ganze Göttergeſchlecht der Aſen die Asgard bewohnen.

Neben den Aſen erwähnt die Edda noch die Wanen-Götter, welchen Wanaheim, ein zweites Götterreich im Weltenraum gehört.[2])

Die Aſen verbanden Asgard und Midgard durch eine Brücke, den Regenbogen, auch „Bifröſt“ genannt, (bebende, zitternde Strecke). Dieſe Brücke durften und konnten nur Götter betreten. Der Aſe Heimdall hielt an derſelben Wacht und mußte bei jeglicher Gefahr, die den Aſen fortgeſetzt durch die Rieſen drohte, in ſein mächtiges „Giallarhorn“ ſtoßen, die Götter zum Kampfe zu rufen. —

[1]) Uraltgermaniſch iſt die Vorſtellung, daß die Menſchen aus Bäumen entſtanden ſeien; die Edda erſt läßt dies auf Veranlaſſung der Aſen geſchehen.

[2]) Siehe Wanengötter.

— Das ganze Weltgebäude, das die Götter geſchaffen, ſtellten die Germanen ſich von einem mächtigen, immergrünen Baume zuſammen gehalten vor; ihre Phantaſie wählte den Baum, der ihnen im Norden, als der kräftigſte, gewaltigſte entgegentrat, die Eſche. Sie glaubten, daß eine rieſengroße Eſche, „Yggdraſil“, (Träger Yggrs, d. i. Odins) Asgard, Midgard und die Unterwelt miteinander verband. Der Wipfel des welterhaltenden Baumes reicht hinauf nach Asgard, in den Saal Walhall. Die Wurzeln derſelben verzweigen ſich tief in der Erde, in die Unterwelt hinein, die Zweige breiten ſich über die ganze Welt. Drei Hauptwurzeln tragen die Eſche, unter jeder derſelben quillt ein wunderbarer Brunnen. Die eine reicht zum Urdarborn, (Schickſalsborn) im Gebiet von Midgard. Dorthin reiten die Götter täglich, auf zwölf prächtigen Roſſen, Bifröſt entlang, und halten daſelbſt ihre Beratungen darüber, wie der Weltbeſtand, trotz aller drohenden Gefahren, zu erhalten ſei. Am Urdarborn ſitzen die drei Nornen, die Schickſalsſchweſtern, die Zeitgöttinnen, und beſprengen täglich die Wurzeln mit dem lebenſpendenden Waſſer des Brunnens, um ſie vor jeglicher Gefahr zu ſchützen. Die zweite Wurzel des Weltbaumes verzweigt ſich nach Jötunheim, zum Mimirsborn, dem Brunnen des weiſen Rieſen Mimir. (Der Sinnende.) In dieſem liegen Verſtand und Weisheit verborgen. Die dritte Wurzel reicht nach Niflheim zum Brunnen Hwergelmir. An dieſer nagt beſtändig ein Drachen, Niddhöggr, (d. h. der mit Ingrimm Hauende) kann dem Baum aber die Lebenskraft nicht rauben, da

die Wurzeln unausgesetzt mit dem Wasser des Urdarborns besprengt werden. In den Zweigen der Esche weidet die Ziege Heidrun; ihre Milch gibt den Met, der die Götter und die auf dem Schlachtfelde gefallenen Helden in Walhall stärkt. An den Blättern der Esche nagt ein Hirsch, doch aus seinem Geweih rinnt ununterbrochen Wasser nach dem Brunnen Hwergelmir, in der Unterwelt, der dortigen, durch den Drachen gefährdeten Wurzel des Weltbaumes, stetig neue Kraft zuströmend. Auf den obersten Zweigen der Esche sitzt ein Adler, der Vogel der Sonne, des Lichtes, (Sinnbild des Guten), zwischen ihm und Niddhöggr, dem Wurm des dunkeln Abgrunds (Bild des Bösen) hüpft ein Eichhörnchen, Ratatoskr, (Rattenzahn) hin und her und schürt fortgesetzt Feindschaft zwischen beiden. Die Weltesche heißt auch Lärad, (d. i. Schutzspender) besonders der nach Walhall hineinragende Wipfel.[1])

Hochoben im sonnigen Asgard leben die Götter, harmlos und schuldlos, in kindlicher Heiterkeit. Auf dem Idafeld (Arbeitsfeld) versammeln sie sich, legen Essen an und schmieden sich goldene Kugeln oder Scheiben, mit welchen sie glücklich und sorglos spielen. Sie halten fröhliche Gelage, ziehen zu Jagd- und Kampfesübungen und leben in ungetrübtem Frieden.

[1]) Die Vorstellung von der Weltesche ist durch den germanischen Baumkultus, sowie durch christliche Einflüsse hervorgerufen. Das Kreuz wurde in uralten, christlichen Gesängen als Baum dargestellt, der aus einer Quelle, an seiner Wurzel, immer neue Kraft zog. In England gibt es Steinkreuze aus dem 7. und 9. Jahrh., die mit Ranken bedeckt sind, an welchen Drachen, Eichhörnchen und Vögel nagen. — Die an der Esche zehrenden Tiere bedeuten die die Welt physisch und moralisch bedrohenden Gefahren.

Sie haben ihr „goldenes Zeitalter", — bis, nach der Völuspa, drei übermächtige Mädchen aus Rieſenland erſcheinen, die Nornen. Jetzt beginnt eine Zeit ſchweren, ſorgenvollen Mühens, ein Daſein des Kampfes. Mit den Nornen kommt das gewaltige, verhängnisvolle „Schickſal" in die Welt, dem Menſchen und auch Götter unterworfen ſind. Sie ſind die Vorboten des kommenden Unheils.

Der erſte Weltkrieg beginnt, der Krieg zwiſchen Aſen und Wanen, bei dem die Götterburg beſchädigt wird. Zwar verſöhnen die beiden Göttergruppen ſich endgültig und dauernd, doch, infolge der Tötung des Rieſenbaumeiſters, Smidr, und infolge der ihm gebrochenen Eide, wird der unausgeſetzte Kampf mit den Rieſen herbeigeführt, der mit der einſtigen Vernichtung der Götter und Welten endet!

In den verſchiedenſten Naturvorgängen ſehen die Götter einen Hinweis auf den einſtigen, drohenden Untergang beſonders in dem jährlichen Abſterben der Natur und in der eiſigen Winterkälte; doch nicht mutlos und zagend ſtehen ſie dieſem Schickſal gegenüber, nein, ſie wachen und wehren ſich gegen dasſelbe, ſchaffen und kämpfen mit ihrer ganzen Kraft. Täglich pflegen ſie am Urdarborn ernſte Beratungen mit einander, wie ſie die feſtgeſetzte Weltordnung erhalten können.[1]) Und doch vermögen ſie nicht, den drohenden Verfall aufzuhalten, und mit der Ermordung des Licht-

[1]) Daher heißen ſie auch Regin d. i. waltende, ratende Mächte.

gottes Baldr wird ihnen, nach mancherlei anderen Prüfungen, der verhängnisvollste Schlag zugefügt. Mit seinem Tode und Lokis Fesselung beginnen die Vorzeichen des Weltunterganges und die furchtbaren Tage Ragnaröks nahen mit erschreckender Eile.

Des Germanen Phantasie entwickelte diese in der Zukunft drohenden Schicksale, die die Wölwa in Form einer Prophezeiung verkündet, in einem plastischen Gemälde. Ragnarök! Das ist der Untergang, das Weltende.[1]) Daß die geschaffenen Welten einst vergehen müssen, ist verständlich, daß aber in diesen Untergang die Götter mit hineingezogen werden, erklärt sich nur dadurch, daß Allvater Odin, und mit ihm alle Asen, durch seine Mutter, mit der stofflichen Welt in Verbindung stehen,[2]) sowie durch die vielfachen Schwächen und Fehler der menschlich handelnden Götter. Und obgleich Odin sinnt und grübelt, wie das drohende Unheil aufgehalten werden kann, — einmal muß es doch hereinbrechen. Da schafft er sich wenigstens ein Heer von tapfern Kriegern, um selbst im letzten Kampfe, dessen trauriger Ausgang ihm nicht unbekannt ist, noch kräftigen Widerstand leisten zu können.

Diesem letzten Kampf geht schon eine furchtbare Zeit voraus. Gleichwie in Asgard Treue und Glauben

[1]) In einigen Liedern wird von „Ragnarokkr" gesprochen, d. i. Dämmerung, die nächtliche Dämmerung, das Ende, das über die Götter hereinbricht.

[2]) Bör, Odins Vater, war mit einer Nachkommin Ymirs, des Hrimthursen, vermählt; diese aber waren durch das Zusammenwirken von Hitze und Kälte im Weltenraum entstanden.

Schaden gelitten haben, verſchwinden dieſe Tugenden auch auf Erden. Alle Bande der Verwandtſchaft löſen ſich, die Familienglieder befehden und töten ſich unter einander; des Blutvergießens iſt kein Ende. Haß, Verleumdung, Brandſtiftung und Mord gehören zu den alltäglichen Dingen. Alle Länder der Erde werden durch Kriege verheert, die drei Jahre dauern und jegliches Gedeihen vernichten. Ein ebenfalls drei Jahre andauernder Winter, mit Eiſeskälte und unaufhörlichem Schneefall, erſtarrt alles Leben in der Natur. Bei dieſen Schrecken auf Erden, verliert auch die Sonne am Himmelsgewölbe, die Leuchtkraft, ſowie ihre erwärmenden und belebenden Strahlen, und ſchließlich erliſcht ihr Daſein im Weltenraum, indem der Wolf, welcher der Sonne, ſeit der Weltſchöpfung, unabläſſig nachgeſtellt hat, jetzt, in der Zeit des Verfalls, dieſes Geſtirn ergreift und verſchlingt. Ein gleiches Schickſal ereilt den Mond durch den ihn verfolgenden Wolf. Die Sterne, deren ſtrahlendes Licht bisher die Nacht belebte, fallen ins Weltall hinab, dem ſie entſtammen. Die von den Aſen geſtiftetete Ordnung iſt entfeſſelt. Die rohen Naturgewalten ſind wieder zu ihrer vernichtenden Herrſchaft gelangt! Der auf Erden tobende Sturm entwurzelt Bäume und läßt Felſen krachend zuſammenſtürzen.

Der Hahn mit goldenem Kamm, der bisher die tapfern Einherjar Odins zur täglichen Kampfesübung geweckt hat, ruft jetzt zur letzten, verderblichen Schlacht; auf das Krähen des hellroten Hahnes, in Jötunheim, ſtürmen alle Rieſen herbei, und tief unten, im Reiche

der Hel, läßt der ſchwarzbraune Hahn der Totenwelt die Stimme des Aufruhrs erſchallen! —[1])

Der Wächter der Regenbogenbrücke, der Himmelspförtner Heimdall, ſtößt warnend in das Giallarhorn, die Aſen und Einherjar zum Kampfe, zum letzten, gefürchteten, zu rufen. Noch einmal hält Odin eine Beratung mit des weiſen Mimirs Haupt, d. h. er „ſucht die letzte Quelle der Weisheit auf", vergebens hofft er auf einen letzten Rat des Freundes. Dann wappnet er ſich und eilt mit ſeinen Getreuen zur Walſtatt.

Der die Welt erhaltende Baum, die heilige Eſche Yggdraſil, ſtöhnt und erbebt bis in ihr innerſtes Mark, auch ſie fühlt ihr Ende nahen. Das mit Furcht und Zittern Vorhergeſehene geht in Erfüllung: Der grauſige Fenriswolf ſprengt ſeine Feſſeln und wütet durch die Welt. Sein Oberkiefer berührt den Himmel, ſein Unterkiefer die Erde; aus Naſe, Augen und Rachen ſprüht lodernde Glut. Lokis, ſeines Vaters Bande zerreißen, der tückiſche Rieſenſprößling rüſtet ſich zum letzten Angriff gegen die Götter! —

Mit grauenerregender Kraft, ſchleudert die Midgardſchlange ihre Wogen über die Erde, überflutet die Länder und verbreitet überallhin ihr totbringendes Gift. Ja, ſie türmt die Waſſermaſſen des Weltmeeres zu ſo gewaltiger Höhe, daß ſie das ganze Weltall auszufüllen ſcheinen, und die Raben Odins nicht mehr im ſtande ſind, dieſelben zu überfliegen.

[1]) Die drei Hähne des Märchens, der weiße, der rote und der ſchwarze, erinnern an dieſe Vorſtellungen. Das Krähen des ſchwarzen hat die übelſte Bedeutung.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Auf Sleipnir reitet Wodan-Odin zum Kampfplatz, seinen tapfern Sohn Donar-Thor zur Seite. Man sollte meinen, der überirdische Glanz, die sichtbare Kraft, der sprühende Blick der Kampfbegierde des tapfern Götterpaares allein würden genügen, die Ungeheuer in ihre Schranken zurückzuweisen, doch — alle Bande der Scheu sind gelöst! Die Göttinnen eilen ebenfalls auf den Kampfplatz, den Untergang nicht fürchtend, die Walküren Odins brausen auf ihren milchweißen Rossen heran und eine zahllose Schar von Einherjarn zieht aus den Toren Walhalls. —

Der Göttervater wendet sich gegen das grauenvolle Untier, den Fenriswolf, der sich wutschnaubend nähert, und Allvater Odin wird von dem Wolfe verschlungen! — Aber sogleich fällt dieser durch den starken Arm des „schweigsamen Asen", durch Widar, der, der Prophezeiung gemäß, den Tod des Göttervaters rächt. Er vernichtet den gefürchteten Fenriswolf, indem er ihm mit seinem dicken Schuh in den Rachen tritt und das Schwert tief bis ins Herz hineinstößt. — Thor tötet den anderen Sprößling Lokis, die bis zum Weltuntergang von ihm in Schranken gehaltene Midgardschlange. Doch geht er nur noch neun Schritte, dann erliegt er dem tötlichen Gift, das der schreckliche Wurm ausströmt. Die Erde, die Donar-Thor bisher geschützt, sinkt mit dem Augenblick seines Todes ins Weltmeer hinab.

Freyr, der strahlende Sonnengott, wendet sich gegen Surtr, den finstern Brandrauch. Nach hartem Kampf bleibt der Riese Sieger, weil der Gott einst

Skirnir ſein Zauberſchwert geliehen hat und dies nun entbehren muß. Der Himmelswächter Heimdall ſtürmt gegen Loki, den finſtern Verächter der Götter, mit dem er ſchon einſt um Freyas köſtlichen Schmuck gekämpft. Haßerfüllt gehen ſie gegen einander vor, und Heimdall durchbohrt den ſchwächlichen Verräter; doch auch er ſinkt, von Lokis Schwert zum Tode getroffen, zu Boden. Der tapfere Kriegsgott Ziu=Tyr kämpft mit Garm, dem Höllenhund; beide fallen, und die mächtigen Heere der Aſen und Rieſen reiben ſich gegenſeitig auf. Nach dieſer allgemeinen Vernichtung erhebt ſich Surtr noch einmal und ſchleudert Feuer über die Erde; was nicht in den Flammen verbrennt, kommt in dem erſtickenden Brandrauch um. So erſtirbt alles Leben, alle Weſen finden ihren Untergang, Götter, Rieſen, Elben, Zwerge, Menſchen und Tiere, das ganze Weltall zerfällt, vergeht in dieſem alles vernichtenden Kampf! —

In ihrer ſtreng ſittlichen Anſchauung verlangten die Germanen zwar ein Untergehen der Götter und Welten; ſie entwickelten ſich in ihrer Vorſtellung das ſoeben gezeichnete Bild von dieſem ſchließlichen Untergang. Doch verbannte ihr tief religiöſes Gefühl, von vornherein, die Annahme, daß danach jegliches göttliche Daſein für immer vernichtet ſei. Der Weltenbrand ſollte nur läutern, eine reinere Weltordnung hervorrufen! Sie glaubten feſt an ein einſtiges Wiedererſtehen von Göttern und Welten, an einen neuen Himmel, zu dem ihre Nachkommen aufblicken würden, die auf einer neu gebildeten Erde zum Daſein erwachen

ſollten. So taucht nach der Edda, nachdem die Waſſerfluten im Weltall gefallen ſind, das tobende Element ſich beruhigt hat, aus den Wogen des Meeres eine neue Erde empor, geſchmückt mit duftigem Grün. Denn die Midgardſchlange, der grimmigſte Feind Midgards iſt für immer vernichtet. Über dieſer jungen Erde wölbt ſich ein neuer Himmel. In den Lüften ſchwebt, wie ehemals, der Adler, einſt Odins Vogel, der ſich in der ſchrecklichen Zeit des Unterganges von Toten genährt. Jetzt nimmt er Fiſche zur Nahrung, da fortan ewiger Friede herrſcht. — Auf Erden wächſt das Korn ungeſät, um von einem glücklichen, ſchuldloſen Menſchengeſchlecht geerntet zu werden. Denn in den Zweigen Yggdraſils hat ſich, während des Weltunterganges, ein Menſchenpaar verborgen gehalten und hier, in dem Leben ſpendenden Baume, ſelbſt Surtrs Feuerflammen und Brandrauch ertragen. Von dieſen beiden geläuterten Menſchen ſtammt das ganze neue Menſchengeſchlecht. Am Himmelsgewölbe wandelt eine Tochter Sols, der Sonne, fortan die Bahn ihrer ſtrahlenden Mutter. Keine verderbliche Naturgewalt, die, in Geſtalt von Rieſen, die alten Götter und Menſchen bedroht hat, findet ſich im neuen Weltall. Ja, ſelbſt die Erinnerung an die Schrecken des Unterganges iſt bei demſelben, mit dem Drachen Niddhoggr verſunken. Den neu erſtandenen Himmel beleben ſchuldloſe Götter. Vor allem thront hier Baldr, der beſte und reinſte der Götter des alten Asgard. Desgleichen ſein Bruder Hodr, der mit der Tötung Baldrs keine Schuld auf ſich geladen; nur die finſtere Macht

Wirken derſelben. Die Edda, die unſerem forſchenden Auge ſo reiche Schätze enthüllt hat, ſchweigt über ihr Handeln und Walten, ja, ſie ermahnt uns zum Schluß, mit dem Gegebenen zufrieden zu ſein, mit den Worten: „Wenn du aber nun noch weiter fragen willſt, ſo weiß ich nicht, woher dir das kommt! Denn niemals hörte ich jemanden ein Weiteres von den Schickſalen der Welt berichten. Nimm alſo hiermit vorlieb!“ — —

Wohl weiſt man heute auf den chriſtlichen Einfluß bei den Vorgängen von Ragnarök hin, da man einen Anklang an die chriſtlichen Vorſtellungen vom „jüngſten Tage“ [1]) darin erkennt. Dieſe haben auch ſicherlich bei den Nordländern Eingang gefunden, als ſie mit den chriſtlichen Südgermanen in nähere Berührung kamen und haben die Götterlehre vertieft. Aber die Skalden gaben dieſe Vorſtellungen durch altheidniſche, liebgewordene Anſchauungen und Wendungen wieder, verarbeiteten dieſelben in echt nordiſch heidniſcher Weiſe.

Der Nordgermane ließ die chriſtlichen Anſchauungen auf ſeine Götterlehre nur deshalb Einfluß gewinnen, weil ſein eigenes Empfinden einen derartig tragiſchen Abſchluß für notwendig erachtete.

Daher erblicken wir in den Schilderungen vom Weltuntergang keine Nachahmung chriſtlicher Gedanken, ſondern eine von echt nordiſch heidniſchem Geiſt erfüllte Vorſtellung.

[1]) Beſonders der „Weltenbrand“ iſt chriſtlich beeinflußt; ſpricht doch das bayriſche Gedicht Müspilli (9 Jahrh. n. Chr.) denſelben Gedanken aus.

Das Urheidniſche der nordiſchen Auffaſſung tritt uns ſchon darin entgegen, daß die Edda zunächſt die Götter und mit dieſen die von ihnen geſchaffenen Menſchen dem Untergang entgegenführt.

Die Südgermanen hatten in ihrer Götterlehre die ſoeben geſchilderten Vorſtellungen vom Weltuntergang und der Welterneuerung, nicht in der Vollendung entwickelt, wie die Nordgermanen. Das darf uns nicht befremden, denn, weder Mangel an Geſtaltungskraft, noch geringere Empfänglichkeit für die ſittliche Höhe ihrer Götter, iſt daraus zu erſehen. Der einzige Grund dafür iſt darin zu ſuchen, daß die Südgermanen überhaupt nicht zu einer derartigen großartigen Entfaltung ihrer Götterlehre gelangten, wie die Skalden ſie im Norden, im Laufe der letzten heidniſchen Jahrhunderte, noch heranbildeten. Unſere Ahnen wurden viel früher für die chriſtliche Lehre gewonnen, wie ihre nordiſchen Brüder und fanden allmählich in ihrem neuen Glauben die ſittliche Befriedigung, die die Nordländer ſich erſt durch die Ausbildung der Vorſtellung von Ragnarök errangen. Die aus Deutſchland nach Norwegen und Island gelangenden chriſtlichen Samenkörner gingen in der großartigen, von echt heidniſchem Geiſte beſeelten nordiſchen Natur in eigenartiger Weiſe auf, und die gewaltige nordiſche Landſchaft bot den Rahmen zu dem dort entſtehenden Weltuntergangsgemälde. Wenn die Götterlehre der ſüdlichen Stämme zwar auch eine heldenhafte iſt, ſo fehlt derſelben dennoch die letzte, erſchütternde Tragik der nordgermaniſchen Mythologie!

VI.

Germaniſche Feſtzeiten und deren chriſtliche Umdeutung.

Die Germanen unterſchieden drei Hauptfeſte, an welchen ſich das ganze Volk mit Opfer, Gebet, Verſammlungen und Gelagen beteiligte: Das Frühlingsfeſt, das Feſt zu Winters Anfang und das Julfeſt.

Wir wiſſen, mit welcher Liebe und Treue unſere Ahnen an dieſen Feſten und den damit verbundenen Sitten feſthielten, und wie ſehr der religiöſe Eifer der erſten Bekehrer ſich die Herzen der Germanen entfremdete. Später rechnete man mit dem Empfinden unſerer Ahnen und verfuhr ſchonender bei Abſchaffung uralter, echt nationalem Gefühl entſtammender Sitten. Die altheidniſchen Feſtzeiten wurden beibehalten, zum Teil auch die damit verbundenen Bräuche, ſobald ſie einem religiöſen Gefühl entſprangen. Nur die heidniſche Geſinnung wurde bekämpft, die Sitte blieb vielfach in geläuterter Form beſtehen. So gelang es allmählich, das Gemüt des Volkes für die höhere, chriſtliche Bedeutung der Feſte zu erſchließen. Auf dieſe Weiſe erhielten ſich alte Überlieferungen, die ſchon unſeren Vorfahren lieb und vertraut waren, bis zu unſeren Tagen, teils gehoben durch chriſtliche Deutung, teils als Volksbeluſtigung oder Aberglauben. Sie erzählen uns heute

noch von längſt entſchwundenen Tagen und damaligem Empfinden und verbinden die Vorzeit mit der Gegenwart. —

— Die Frühlingsfeſte begannen, je nach den verſchiedenen Gegenden, früher oder ſpäter. Im ſüdlichen Deutſchland wurde das Erwachen der Natur am 1. März, in Mitteldeutſchland am 1. April, bei den Niederſachſen am 1. Mai, in Schweden erſt zur Mitſommerzeit gefeiert. Dann begrüßte man die Lenzesgottheit, die Erdmutter, mit Feſtesjubel.

Die Vorfeiern für den Lenz begannen ſchon im Februar mit fröhlichen Gelagen; den Umzug der Götter durch die Fluren ſtellte man dramatiſch dar. Da man glaubte, daß die Götter ſich alsdann in Tiergeſtalt hüllten, erſchienen auch unſere Ahnen vielfach in Vermummungen der ihnen heiligen Tiere.

Auf das uralte Frühlingsfeſt ſelbſt, Oſtarafeſt genannt, da von Oſten her das neue Licht aufſteigt,[1]) wurde in chriſtlicher Zeit das Auferſtehungsfeſt des Herrn gelegt. —

Sommer und Winter erſcheinen als zwei gewaltige Gegenſätze, die in der Natur um die Obergewalt kämpfen. Unſere Ahnen verkörperten dieſen Kampf, indem einzelne Geſtalten ſich vermummten und als „Erbſenbär“ oder „Klapperbock“ den Winter repräſentierten. Dieſer wurde mit ſpöttiſchen Redensarten und Liedern zum Dorf hinausgetrieben, erhängt, ertränkt, meiſtens aber verbrannt. In verſchiedenen deutſchen

[1]) Oder der Göttin Auſtro-Eoſtra zu Ehren ſo benannt.

[illegible] Landen [illegible]
[illegible] heute erhalten. —
[illegible] der Winterriese verbrannt
[illegible] auf Hügeln Freudenfeuer
[illegible] Sonnenlichtes.
[illegible] der das erste segnende
[illegible] wurden heilige Tiere, wie
[illegible] hölzerne Hämmer hinein-
[illegible] bewahrte man jahr-
[illegible]

[illegible] der Gottheit zu Ehren, wurde
[illegible] Heiligungsmittel be-
[illegible] Menschen oder Tieren
[illegible] „Notfeuer" an (von
[illegible] durch Reiben erzeugt
[illegible] werden die Notfeuer
[illegible] und erhielten sich,
[illegible] jahrhundertelang.
[illegible] wurde zunächst alles
[illegible] dann rieben zwei
[illegible] unter feierlichem
[illegible] gegeneinander, bis sie
[illegible] Feuer wurde ein
[illegible] Familien des Ortes
[illegible] durch
[illegible] zu be-
[illegible] wurden hindurch-
[illegible]
[illegible] einer [illegible]
[illegible] damit man zu ent-

n. Die Asche wurde auf die Felder gestreut, zur
lung einer guten Ernte. —

Das Volk hing fest an der Sitte der Frühlings-
c und ließ, trotz aller Verbote, nicht von derselben.
sahen die Bekehrer sich gezwungen, sie christlich zu
gen. Die Feuer wurden als Sinnbild des neuen,
tigen Lichtes erklärt, das durch die Auferstehung
Herrn in der Welt verbreitet ward. In den
chen wurde fortan am Sonnabend der Charwoche
s Feuer in der Osterkerze und Lampe geweiht, die,
ch alter Überlieferung, mit Feuer angezündet wird,
s aus Stahl und Stein geschlagen wird und jahr-
ber brennt. — Und auch weiterhin flammten auf den
Bergen die Ostarafeuer. —

Die heute noch in manchen Gegenden verbreitete
Osterſitte des „Schmackosterns" d. h. des Schlagens
mit sproßenden Zweigen, war bei unseren Vorfahren
der Schlag mit der Lebensrute, einem grünenden
Zweig, der einen Geist des Wachstums in sich barg
und den Menschen Gesundheit und Glück verleihen sollte.
Heute bekommen die Kinder, die die Langschläfer am
Ostermorgen mit Ruten (die mit Knistergold verziert
sind) aus dem Bett jagen, von diesen Eier als Oster-
gabe, — in heidnischen Tagen ein Sinnbild der Frucht-
barkeit des Lenzes.

Nach heidnischer Vorstellung legt der Ostarahase,
ein dem Frühlingslicht geweihtes Tier, die Ostara-
eier.[1])

[1]) Nach alter Überlieferung soll der Hase einst ein Vogel gewesen sein, der später erst Vierfüßler wurde.

Schon in alten Zeiten wurden die Eier bunt, beſonders rot gefärbt, weil dem Lenz Gewitter mit rotleuchtenden Blitzen vorangingen. In chriſtlichen Tagen wurden ſie mit Engelsgeſtalten und einem Lamm geſchmückt, daneben aber erhielt ſich noch überall das Buntfärben der Eier.

Zu den Frühlingsopfern wurden, dem Donnergott zu Ehren, Brote in Form eines ſpringenden Bockes gebacken, da Donars, des Winterbeſiegers Wagen, von Böcken gezogen wurde. Später wandelte ſich die Form in die eines Kreuzes, Sternes oder Lammes, aber der alte Name „Springerle“ bleibt, ſo bei den „Nürnberger Springerle.“

Die Nacht zum 1. Mai, ſpäter St. Walpurga geweiht, die den Früchten Gedeihen geben ſollte, — wurde, als Abſchluß des Frühlingsmonats und als Anfang des holden Maimonats, mit beſonderem Jubel, durch Reigen und Umzüge gefeiert.[1])

Noch heute verbreitete Feſte und Umzüge im Monat Mai ſtammen aus altheidniſchen Tagen; die Zeit vom 1. bis 12. Mai wurde, als Zeit der Vermählung des Himmelsgottes Tius (ſpäter Wodan) mit der neu zum Leben erwachten Erde: Frija (Nerthus), feſtlich begangen. Es war, im Grunde genommen, ein Feſt, zur Begrüßung des Lenzes. Wie beim Oſtarafeſte verbrannte oder ertränkte man auch jetzt noch häufig den Winterrieſen. Danach folgte die feierliche

[1]) Der Volksglaube läßt ſpäter, in der Walpurgisnacht, Hexen auf Beſen zum Blocksberg reiten. —

Einholung des Frühlingsgeiſtes, in Geſtalt des Maibaumes (eine ſchön belaubte Birke, deren weißer Stamm an das Frühlingslicht gemahnte).

In der Frühe des Maitages zog man in den Wald hinaus den Mai (Sommer) zu holen und brachte junge Birken oder Tannen heim, die Haustüren damit zu ſchmücken. Die Rolle des Sommers ſpielte der ſogenannte „Maikönig", der ſich ſeine „Maikönigin" wählte. Das feſtlich mit Laub geweihte Paar hielt fröhlichen Einzug im Dorf. —

Am Maifeſt fand ein Wettrennen oder Wettritt nach dem „Maibaum" ſtatt. In älteſter Zeit wurde derjenige, der das Ziel zuletzt erreichte, Tius zum Opfer ertränkt, — bei den ſpäteren Volksfeſten wurde ein in Laub gehüllter Jüngling in einen Bach geworfen. Dieſe alten Bräuche beim Maifeſt vererbten ſich als Volksbeluſtigung vielfach auf das Pfingſtfeſt. Der „Waſſervogel" in Schwaben, der „Lattichkönig" und „Pfingſtlümmel" in Thüringen und Franken werden heute noch unter allgemeinem Jubel in einen Bach geworfen.

An vielen Orten Englands und Dänemarks findet die Einholung des Maibaumes noch jetzt ſtatt; in Deutſchland nur noch in einigen Gegenden, (Holſtein, Thüringen, Franken), doch werden hier zu Pfingſten noch überall die Häuſer, bezüglich die Wohnungen, mit grünen Zweigen den „Maien" geſchmückt.

Während des Maimonates fand in heidniſchen Tagen eine Art Landtag ſtatt, das „Maifeld" genannt.

(Urſprünglich im März: die „Märzfelder".) Mit dem Beginn des Lenzes verſammelten ſich die Stammesgenoſſen unter einem ihrer heiligen Bäume, der beſonders geſchmückt wurde, um darunter Gerichtsſitzungen zu halten.

— Das „Mitſommerfeſt", die „Sommerſonnenwende" war, in heidniſchen Tagen, ebenfalls eine Zeit des Opfers und Gebetes. Doch fanden alsdann nicht derartige Verſammlungen und Gelage ſtatt, wie bei den drei anderen Hauptfeſten, an welchen ſich das ganze Volk beteiligte, die, außer religiöſen, noch allgemeine Volksfeſte waren. Das zur Zeit der Ernte vielfach ſchädigende Unwetter ließ der Volksglaube von böſen Geiſtern hervorrufen, die durch Feuer gebannt wurden. Dann folgten Sühn- und Bittopfer für eine gute Ernte. — Das altheidniſche Sommerſonnwendfeſt lebt noch heute zum Teil im Johannistage fort,[1]) in Sitten, Bräuchen und abergläubiſchen Vorſtellungen, die aus heidniſcher Zeit ſtammen. Noch heute flammen, in germaniſchen Gegenden, die Johannisfeuer, in heidniſchen Tagen, Sinnbilder der Sonne. Auch umflocht man Räder mit Stroh, zündete ſie an und rollte ſie von den Höhen zu Tal, da auch die Sonne, von der Zeit an, ſcheinbar abwärts eilte. — Überall, wo germaniſche Stämme wohnen oder hinzogen, haben ſich die Johannisfeuer erhalten, ſo, außer in deutſchen Landen, in Skandinavien, England, in franzöſiſchen Gegenden (Metz, Paris), in Spanien und Oberitalien,

[1]) Das Johannesfeſt wurde im Jahre 506 zur Feier des Geburtstages Johannes des Täufers feſtgeſetzt.

— Tirol und Oberöſterreich werden ſie jetzt noch „Sünnwendfeuer" genannt.[1])

In früheren Zeiten brannten die Sünnwendfeuer nicht nur auf Bergen, ſondern auch in der Ebene, in Städten z. B. vor dem Rathaus; man umtanzte ſie ſingend und ſprang hindurch, um jeglichen Krankheitsſtoff in ſich zu verbrennen.

Wie das Oſtarawaſſer hat auch das Waſſer der Johannisnacht im Volksglauben wunderbare Kraft; aber man fürchtet es auch, denn es fordert nicht ſelten ein Opfer; ſo erzählt man ſich dies vom Bodenſee, vom Neckar, von der Elbe, der Oder und Spree. Darum brachten unſere heidniſchen Ahnen in der Sonnwendnacht den Waſſergeiſtern Gaben dar. — Blumen und Gräſer hatten in der Nacht zum 24. Juni Zauberkraft und wunderſamen Duft; neunerlei Kräuter wurden und werden ſchweigend geſammelt. Die Wünſchelrute der Märchen, der Haſelnußſtrauch, mußte am Mitſommertag[2]) geſchnitten ſein, um Zauberkraft zu haben. Die Träume der Johannisnacht waren und ſind dem Volk bedeutungsvoll. Unſere heidniſchen Ahnen opferten Freyr Blumen, um das Bild des oder der Zukünftigen im Traume zu ſehen. —

Gleichwie einſt in Schweden die Bildſäule Freyrs durch das Land gefahren wurde, zum Segen des Ackers, hielt man zu verſchiedenen Zeiten einen Um-

[1]) In Norddeutſchland ſind die Oſterfeuer mehr verbreitet, wie die Johannisfeuer.

[2]) In England und Schweden heißt der 24. Juni heute noch „Mitſommertag". —

gang durch die Fluren, unter Vorantragen des Bildes eines Gottes. Die Kirche, welche dieſen Brauch feſt eingewurzelt fand und nicht völlig zu brechen vermochte, gab den Flurprozeſſionen die chriſtliche Beſtimmung, von der göttlichen Allmacht den Segen der Feldfrüchte oder Abwendung von Unwetter zu erflehen. —

— Wenn die Kraft der Sonne die Ähren des Feldes zur Reife gebracht und eine ergiebige Ernte geſpendet hatte, folgten im Herbſt die Dankesopfer für Wodan, Donar und Frija, an welche man Gebete um Segen in ferneren Unternehmungen knüpfte. Die großen Gemeindeerntedankopfer wurden zu Anfang des Winters gefeiert. In nordiſchen Gegenden fielen dieſelben, auch „Mikkel", d. i. „großes Feſt" genannt, auf Ende September, in ſüdlichen auf Anfang November. Man dachte ſich alsdann Wodan, auf einem Schimmel durch die Fluren reitend, Opfer empfangend und Segen ſpendend. Die nordiſche „Mikkelsgilde" (d. i. Opfermahl) iſt ein Überreſt der einſtmals bei dieſem Feſt ſtattfindenden Gelage. In chriſtlicher Zeit wurde auf dieſes heidniſche Feſt, das Feſt des Erzengels Michael gelegt; dort, wo man es im November feierte, das Feſt St. Martins.[1]) Die ehemals, Wodan zu Ehren, angezündeten Erntedankfeuer erhielten ſich noch jahrhundertelang (die Michaelisfeuer in Skandinavien, England, Flandern.) —

[1]) Die ritterliche Geſtalt des Erzengels war den Germanen außerordentlich ſympathiſch. Sie ließ allmählich die Geſtalt Wodans verblaſſen, und manch heidniſcher Zug heftete ſich ihr an. Auch auf den Martinstag, am 11. November, übertrugen ſich heidniſche Bräuche.

Wie wir ſchon beim Seelenglauben hörten, verbanden unſere Altvordern mit dem Herbſtfeſt eine Feier zum Gedenken der Verſtorbenen; denn zur Zeit der Herbſtſtürme, hörte der Glaube des Volks, ebenſo wie zur Winterſonnenwende, die Seelen der Abgeſchiedenen durch die Lüfte brauſen. Drei Tage galten der Erinnerung an die Dahingegangenen; in chriſtlicher Zeit wurden dieſe Tage ebenfalls dem Gedenken der Verſtorbenen beſtimmt und ſchließlich wurde das allgemeine Totenfeſt dauernd zu Anfang des Winters angeſetzt, — wenn das Kirchenjahr zur Neige ging.

Mit dem Herbſtopferfeſt für Wodan verband man auch die Herbſtvolksverſammlungen, den Mikkelthing, bei dem Geſetze beraten wurden, und jeder freie Germane ſeine Meinung ſagen durfte. Noch heute wählt man am Michaelistag, in germaniſchen Ländern Geſetzesperſonen, ſo in England den Lordmayor von London.

In chriſtlicher Zeit knüpften ſich an die altheidniſchen großen Volksfeſte die Kirchweihfeſte, und heute ſind in Öſterreich und in einigen deutſchen Gegenden alle Kirchweihfeſte am 29. September, dem urſprünglichen altgermaniſchen Herbſtdankfeſt (Michaelistag).

Der Martinstag, wie der des St. Nicolaus, der 6. Dezember, in heidniſchen Tagen Wodan zu Ehren gefeiert, ſind zugleich der Anfang der Feſtzeit der Winterſonnenwende, die eine Reihe alter Bräuche in ſich ſchließt.

— Wie uns die dunklen Wintertage durch den

lichten Schein des Weihnachtsfeſtes erhellt werden, ſo war auch unſeren heidniſchen Vorfahren die Zeit der „Zwölfnächte“ eine beſonders feſtliche, weihevolle und geheimnisvolle. Jede Fehde ruhte, man gab ſich den Friedenskuß, ein dreiwöchentlicher Friede leitete die eigentliche Feſtzeit ein. In den verſchiedenen Gegenden wurde das Winterſonnwendfeſt zu verſchiedenen Zeiten begangen; in Schweden erſt im Januar oder zu Anfang Februar, weil dort dann erſt die Rückkehr der Sonne deutlich wahrnehmbar wird, — bei den Südgermanen Ende Dezember.

Es war eine Zeit der Weisſagung; jeder Traum der Zwölfnächte erfüllte ſich; dieſelben waren den Schutzgeiſtern, nämlich den Seelen der Abgeſchiedenen geweiht. Die Feſtzeit endete mit dem 6. Januar, dem Perchta- oder Berchtentag,[1]) der beſonders feſtlich gefeiert wurde. In Süddeutſchland, Öſterreich und England haben ſich noch altheidniſche Bräuche an dieſem Tage erhalten. In England heißt er heute noch der „twelfthday“. —

Zur Winterſonnwendzeit flammten abermals heilige Feuer, auf Höhen und im Thal, die wiederum durch Reiben oder Schlagen entfacht wurden, und Feuerräder wurden durch die Felder gerollt.

Die erſte Nacht der Feſtzeit wurde Wyenacht d. i. geweihte Nacht genannt; als Geburtsfeſt der wiedererwachenden Sonne, durch Gebet und Opfer gefeiert. In chriſtlicher Zeit tritt an die Stelle des Winterſonn-

[1]) Siehe Perchta.

wendfeſtes, das Weihnachtsfeſt. Aus der Wyenacht ging dem chriſtlichen Germanen die Sonne des Heils hervor, die ſein geiſtiges Leben erleuchtete! —

Im Norden war Freyr der Hauptgott der winterlichen Feſtzeit, ihm zu Ehren wurde dort das „Julfeſt“ gefeiert.[1]) Am Julfeſt fand ein großer Opferſchmaus, zu Ehren der Götter ſtatt; der Sühneber wurde aufgetragen, da Freyrs Gullinburſti ein Bild der Sonne war.[2]) Man legte die Hände auf die Borſten des heiligen Tieres und gelobte neue Ruhmestaten für das kommende Jahr. Bilder der Götter und der ihnen heiligen Tiere wurden aus Teig geformt und im Tempel gebacken.[3]) Dieſes Gebäck hatte geheime Kräfte. Die Feier des „Erwachens der Sonne“ war allen Stämmen gemeinſam.

Während der „Zwölfnächte“ ſtiegen die Götter zur Erde hinab, hielten Umzüge im Lande, Wodan auf ſeinem Schimmel, begleitet von Frija und ſeligen Helden, alſo war auch dieſes Feſt, bis zu einem gewiſſen Grade, auch wieder ein Feſt zum Andenken der Verſtorbenen.

Dem Volksglauben nach nahmen, außer den Göttern, auch die Seelen an den Gelagen teil; man lud ſie zum Mahl und trank ihre Minne, wie die der Götter.

[1]) Jul mit „Scherz“, häufiger aber mit „Rad“ gedeutet (Sonnenrad).

[2]) Bis ins 17. Jahrhundert war der Eber der allgemeine Weihnachtsbraten in England; bis zu unſeren Tagen wurde er in Oxford am Weihnachtsfeiertage aufgetragen.

[3]) Das heutige Weihnachtsgebäck erinnert daran, beſonders die im Norden gebackenen Kuchen in Ebergeſtalt.

Bei dem Umzuge heiligten die Götter Wieſen, Felder und Quellen, das Volk ſchöpfte des Nachts „Wyewaſſer“ und beſprengte die Wohnungen damit, bewahrte ſich jahrüber von dem Waſſer auf.

Jede Arbeit mußte ruhen. —

Die Umzüge der Götter, beſonders derjenige Wodans, erhielten ſich bis zu unſeren Tagen, in den Geſtalten des „Pelzmärte“, des „Niclas“, des „Knecht Ruprecht“[1]) und des „Schimmelreiters“, welche in germaniſchen, vor allem in deutſchen Gegenden, von Haus zu Haus ziehen, den guten Kindern Geſchenke geben, den unartigen mit Schlägen drohen. In Pommern führt der Niclas den Klapperbock[2]) mit ſich, in Dänemark den „Julbock“. Dort ißt man am Julfeſt die „Julgrütze“ und den „Julbock“, gibt ſich Geſchenke als „Julklapp“. —

Uralte Sitte war es, zur Zeit der Winterſonnenwende, einen Block aus dem Walde zu holen, ihn anzuzünden, die Aſche zum Gedeihen der künftigen Saat auf das Feld zu ſtreuen. Doch ließ man den Block nicht völlig verbrennen; man löſchte nach einiger Zeit die Flammen aus, bewahrte den Reſt des Holzes, als Sinnbild des Lebens, bis zum nächſten Julfeſt. Ähnliches finden wir heute noch im Münſterlande, und auch in England, bei den großen Grundbeſitzern, brennt

[1]) Ruprecht von „hruod peraht“ d. i. der Ruhmumglänzte hergeleitet, ein Beiname Wodans.

[2]) Der Klapperbock iſt ein Burſche, der eine, mit einer Bockshaut überzogene Stange trägt, an der ein hölzener Bockskopf befeſtigt iſt.

heute noch der Yule-clog. In Schweden flammen in der Weihnachtsnacht die Julfeuer in altem Glanz.

Der schönste Schmuck unseres Weihnachtsfestes, der mit strahlenden Lichten geschmückte Tannenbaum, den wir heute in allen germanischen Ländern finden, zeigt sich zum ersten Male im 17. Jahrhundert, (in Straßburg) aber nur vereinzelt, erst im 19. Jahrhundert allmählich in ganz Deutschland. Diese Sitte läßt sich nicht bis zur Zeit des Heidentums zurückführen. Und doch finden wir eine Anknüpfung daran; nämlich: schon in uralten „Isländischen Volkssagen" wird von einer heilgen Ebereſche berichtet, die in der Julnacht, mit Licht auf den Zweigen erstrahlt. Der festlich geschmückte Baum am Julfest galt gewiß als Vorzeichen der mit dem zunehmenden Sonnenlicht erwachenden Naturkraft, als Lebensbaum der Familie und Gemeinde, gleichwie die heilige Weltesche Yggdrasil, der Lebensbaum des Weltalls war! —

Inhalt.

I. Der Seelenglaube 11

II. Die Elfen 38

III. Die Rieſen 53

IV. Die altgermaniſchen Götter 64

V. Die Vorſtellungen von der Weltſchöpfung und von dem Weltende 181

VI. Germaniſche Feſtzeiten und deren chriſtliche Umdeutung 202

Namen- und Sachregiſter.

A.

Adler 20
Ahi 92
Alarich 36
Alberich 41
Albdonar 96
Alboin 35
Albwin 39
Alfablot 38
Alfheim 121
Alfred 98
Ägir 148
Agnar 169
Agni 144
Ali (ſiehe Wali).
Alp 21. 38
Alpleich 40
Allvater 141
Alwis 98
Andwari 145
Angrboda 151
Anſen 183
Ansgar 183
Angantyr 16
Apoll 142
Aſen 183
Asgard 187
Aſk 186
Aska 91
Asmund 116
Attila 37
Audumla 182
Aurkonungr 162
Aurora 179
Aurwandil 107
Auſtri 186
Auſtro-Oſtra 179

B.

Baldr 128
Bajuvaren 95
Barbaroſſa 76
Barditus 93
Bär 19
Barri 127
Beda 8. 179
Beli 62. 122
Berchta 164
Berchtentag 212
Beowulf 37
Biene 19
Biföſt 187
Bilskirnir 98
Bilwis 50
Binger Mäuſeturm . . 18
Blocksberg 23
Blutsbrüderſchaft . . . 83
Bock 50
Bocksopfer 95
Bonifazius 95
Bör 183
Boträd 21
Bous 138
Bragi 160
Bragr 160
Breidablick 130
Briſingamen 166
Brünhild 29
Bugge 9
Buri 183
Burgbau der Rieſen . . 58

C.

Cheru 66
Cherusker 66
Childerich 36

D.

Däumling 41
Dellingr 186
Dietrich v. Bern . . . 75
Diſen (Idiſen) 27

Ding (Dienstag) . . . 67
Dofri 62
Donar 90
Donars Bartrebe . . . 92
Donaresbag 94
Donresbag 94
Donarpercht 96
Donarpret 96
Donarrad 96
Dornröschen . . . 30, 34
Dovrefjeld 62
Drache 18
Draug 21
Draugen 22
Draupnir 79
Druden 28
Dunkelelben 39
Dyaus-pita 64

E.

Ebereſche 95
Ecke, Ecken-Ausfahrt . . 62
Edda 6
Eiche 95
Eichhorn 95
Eir 170
Eirik 17
Einherjar . . . 18, 187
Elb 38
Elbegaſt 42
Eldgaſt 16
Elli 102
Embla 186
Eostramonath 179
Eos 179
Er, Ear 66
Erbſe 95
Erdſenbär 203
Eresburg 68
Erntedankfeſt 210
Ertag 67
Eru (Ziu) 66

F.

Farbauti 144
Feldgeiſt 50
Fenriswolf 70
Fenſalir 166
Fernerzwergl 43
Fjorgyn 163
Foſite-Forſeti 138
Foſitesland 139
Freyr 121
Freya 171
Frea 163
Freo 163
Fria 163
Fricke 164
Frigg 163
Friggerocken 168
Frija 162
Frijabag 163
Frodi 124
Frörup 123
Frörshov 123
Frühlingsfeſt 203
Frühlingsfeuer . . 203, 4, 5
Fruote 125
Fuchs 20, 95
Fulla 170
Fylgja 22

G.

Gachſchepfe 31
Gagnrabr 84
Garm 152
Geirröd . . . 62, 102, 169
Geirrödsgard 113
Geismar 95
Gefn, Geofon 173
Gerd 125
Germaniſche Feſtzeiten . 202
Gerſemi 172
Geſchick 31
Geſtiefelter Kater . . . 45
Giallarhorn 156
Gibich 41
Gimle 199
Ginnungagap 182
Gjöll 153

Gladsheim 78
Glasir 13
Glitnir 138
Gna 170
Gode 164
Gofstadt 36
Goldemar 41
Goldenes Zeitalter . . 190
Goltopr 156
Götterdämmerung . . . 191
Grendel 59
Grid 113, 160
Griemhild 28
Grille 19
Grimnir 84
Groa 107
Grotti 125
Gudrun 28
Gullinbursti 122
Gullweig 118
Gungnir 79
Gunnlöd 55, 88
Gwodan 72
Gymir 125

H.

Hackelberent 74
Hadwig 28
Haferbock 50
Hafertrude 50
Hagazussa 23
Hagebutte 95
Hageborn 95
Hahn 95
Hakemann 47
Halfdan 17, 116
Halja 152
Hall 22
Hammer 93, 94
Hammers Heimholung . 104
Harald, Harfagar . . . 77
Harbardslied 114
Harke 164
Hase 20, 50
Haselnußstaude . . . 209
Hatto 18
Hausgeister 44
Havamal 82
Heidrun 189
Heimchen 44
Heimdall 155
Heilrätinnen 34
Heinz 44
Heinzelmännchen . . . 44
Hel 152
Heleglaud 140
Helgafeld 15
Helgi 20
Helgoland 139
Helias 69
Heljäger 64
Helmborg 28
Hengist 76
Hephaestos 144
Herdmännlein 44
Herkules 96
Hermes 142
Hermodr 133
Hermunduren 66
Heroen 17
Hertha 177
Heru 66
Heruler 66
Hessen 67
Here 22
Hildgund 28
Himinbjörg (Himmelsberge) 155
Hinz 44
Hilt 62
Hjalmgunnar 29
Hirsch 50
Hlidskialf (Hochsitz) . . 78
Hlodyn (Hludana) . . 179
Hlyn 171
Hnoss 172
Hodr 132
Hoenir (Hönir) . 118, 161
Hohermut 55
Holda 16, 23

Holzdieb 186
Holzleutchen 49
Holzfräulein 50
Horſa 76
Hother 137
Hraesvelgr 55
Hreidmar 145
Hrimthurſen 54
Hrimfaxi 186
Hringhorni 133
Hrungnir 106
Hwergelmir 182
Hugin 78
Hüne 54
Hütchen 44
Hymir 108
Hyrrokin 134

I.

Jarl 157
Ibn Fadhlan 135
Idafeld 189
Idiſen (Diſen) . . . 27
Idun, Raub, Befreiung 173, 174
Iſen 47
Indra 90
Ingwäo (Tius) . . . 67
Ingwäonen 67
Johannestag 208
Johannesfeuer . . . 208
Johanneswaſſer . . . 209
Jörd 163
Jordan 9
Jordanes 8
Jörmungand 151
Jötun 54, 183
Jötunheim . . . 54, 184
Julbock, -feſt, -grütze, -klapp . . . 123, 214
Irrlicht 16
Irmin (Tius) 67
Irminonen 67
Irminſul 68
Iſis 178
Iſtwäo (Tius) . . . 67
Iſtwäonen 67
Jupiter 96
Iwaldi 174

K.

Katze 167
Kerl 157
Kirchweihfeſt 211
Klabautermann . . . 46
Klapperbock . . 203, 214
Knecht Ruprecht . . . 214
Kobold 45
Kornhund 50
Krähe 19
Kröte 18
Kuckuck 167
Kunigunde 28
Kwaſir 118
Kybele 176

L.

Langobarden 66
Lärad 189
Lattichkönig 207
Laufeya 144
Laurin 40
Lichtelben 39
Lilie 21
Lintwurm 18
Liſſen 47
Lodur 144
Lofn 170
Loge 102
Lohengrin 69
Loki 143
Lokis Feſſelung . . . 150
Loptr 144
St. Ludgerus 140
Lygtemand 16

M.

Maibaum 207
Maifeld 207
Maifeſt 206

Maikönig 207
Mani (Mond) . 63, 185
Mannhardt 9
Mann im Mond . . . 186
Mare 27
Markomannen 66
Märzfeld 207
Maus 18
Mechthild 28
Meerminnen 47
Meleager 16
Menglod 172
Merowinger 48
Merseburger Zaubersprüche 25
Met 189
Metten 31
St. Michael 210
Michaelisfest 210
Michaelistag 211
St. Martin 210
Martinstag 211
Midgard 184
Midgardsormr (Midgard-
schlange) . . . 55, 151
Mikkelsfest 210
Mikkelsgilde 210
Mikkelsthing 211
Mimir 56, 60
Miölnir 93
Mist 27
Mistel 132
Misteltein 137
Mitsommerfest . . 207, 209
Mokkrkalfi 207
Moosleutchen 49
Mostr 97
Mücke 19
Muetesheer 74
Müllenhoff 9
M. Müller, W. Müller . 9
Mummel 47
Mummelsee 47
Munin 78
Muspellsheim 182
Muspilli 200

N.

Nanna 133
Naströnd 152
Nebelmännlein . . . 43
Neck 47
Nehalennia 178
Nerthus-Njord . 16, 120
Neunerlei Kräuter . . 209
Niddhöggr 188
Niflheim, Niflhel . 82, 152
Nickelmann 47
Niklas 214
Nix, Nixe 47
Njord-Nerthus . . . 119
Noatun 119
Noreen 9
Nornagest 16
Nornen 30, 31
Nornenspur 33
Nordri 186
Notfeuer 204
Nott 186

O.

Oberon 41
Odebor 16
Odensve 76
Odin 71
Odr 172
Olleken 44
Olleros 158
Orion 168
Örwandil (Aurwandil) . 107
Oscar 183
Ostarabeck 180
Ostaraborn 180
Ostaraeier 205
Ostarafest 180
Ostarahase 205
Ostaraholz 180
Ostarawald 180
Ostarawiese 180
Ostaramonath 179
Osterode 180

Oswald 183
Otr 145

P.

Pelzmärte 214
Perchta, Berchta . . . 24
Petermännchen . . . 44
Petersen 9
St. Petrus 95
Pfalsau=Pholesouwa . 129
Pfalzpoint=Polespiunt . 129
Pfinglümmel 207
Phol 129
Pholesbrunne=Phulsborn 129
Pitaras 19
Polesleah=Polsley . . 129
Poltergeister 44
Preta 22
Pulaz 129

R.

Rabe 19
Ragnarök (Ragnarokkr) . 191
Rakschasas 92
Ran 60
Ratatöskr 189
Ratte 18
Rattenfänger von Hameln 18
Regin 190
Ribhus 43
Rigr (Heimdall) . . . 155
Rinda (Rindr) . 138, 141
Riesen 53
Roggenwolf 50
Rose 21
Röskwa 99
Rota 27
Rotkehlchen 95
Rübezahl 62
Rumpelstilzchen . . . 44
Runen 81

S.

Sachsen 67
Saga (Frigg) 166
Sährimnir 14
Salige Fräulein . . . 50
Sämund Sigfusson . . 6
Sar 66
Saxo Grammticus . . 104
Sarnot 66
Schepsen 31
Schicksalsfrauen . . . 30
Schildjungfrauen . . . 28
Schimmelreiter . . . 214
Schionatulander . . . 150
Schlange 17
Schmackostern 205
Schmetterling 19
Schneewitchen 30
Schrat (Schrettel) . . 49
Schwalbe 167
Schwan 19
Schwanjungfrauen . . 29
Schwarze Frau . . . 44
Schwein 50
Schwertertanz 66
Seeland 173
Semnonen 66
Seßrymnir 173
Sieghild, =lint, =wif, thrud 28
Sif 98
Sigenot 62
Sigune 150
Sigurd 20, 30
Simrock 9
Sintflut 183
Skadi 55, 120
Skéaf 124
Skidbladnir 121
Skinfaxi 186
Skirnir 126
Skirnirsfahrt 125
Skrymir 101
Snorri Sturluson . . 6
Sol (Sonne) 63
Sökkvabek 166
Sommersonnenwende . 208
Sonnwendnacht . . . 209

Spinnerin im Mond . 186
Springerle 206
Sprüche des Hohen (Havamal) 85
Stahlhandſchuhe . . . 93
Starkadr 89
Stiefel 44
Storch 19, 167
Sudri 186
Sueven 66
Sünnwendfeuer . . . 209
Surtr 194
Suttung 88
Swangard, Swanhild . 29
Swartalfaheim . . . 186
Syn 170

T.

Tanburg 29
Tanfana 178
Tanngnioſtr 91
Tanngriſnir 91
Tarnkappe 40
Taube 19
Theodorid 37
Thialfi 99
Thiaſſi 54
Thing 67
Thor 90
Thoraka 91
Thoro 116
Thorolfr 97
Thorbjörn, =dis, =gerd, =hild, =kell, =mark, =ſtein, wald 96
Thorſa 97
Thorsdagr 94
Thorsnes 97
Thorsbjörg 113
Thökk 135
Thrael 157
Thrud 98
Thrudheim 98
Thrym 55, 104
Thrymheim . . . 55, 104
Thrymia 27
Thunoresdagr 94
Thüringer 67
Thunorrad 91
Thurſen 54
Tius (Ziu=Tyr) . . . 64
Tius=Thunaraz . . . 90
Tius=Wodanaz . . . 78
Tiwesdag 67
Tomtegubber 21
Totenfeſt 211
Totenkult 35
Tränenkrüglein . . . 22
Trollweiber 50
Traum 21
Tuesday 67
Tylor 9
Tyrsdagr 67

U.

Uhland 9
Ullr 157
Ullrsakr 157
Ullrslöv 157
Ullrswang 157
Ullvi 158
Upſala 123
Upſalir 121
Urd 31
Urdarborn 188
Uſhas 179
Utgard 54
Utgardloki 100
Utgarda=Loki 151

V.

Vali (Wali) 141
Vard 21
Vandalen 165
Vaſolt 62
Veleda 25
Volkwang 178
Völundr (Wieland) . . 48
Völuſpa 181

Vör 170
Vritras 92

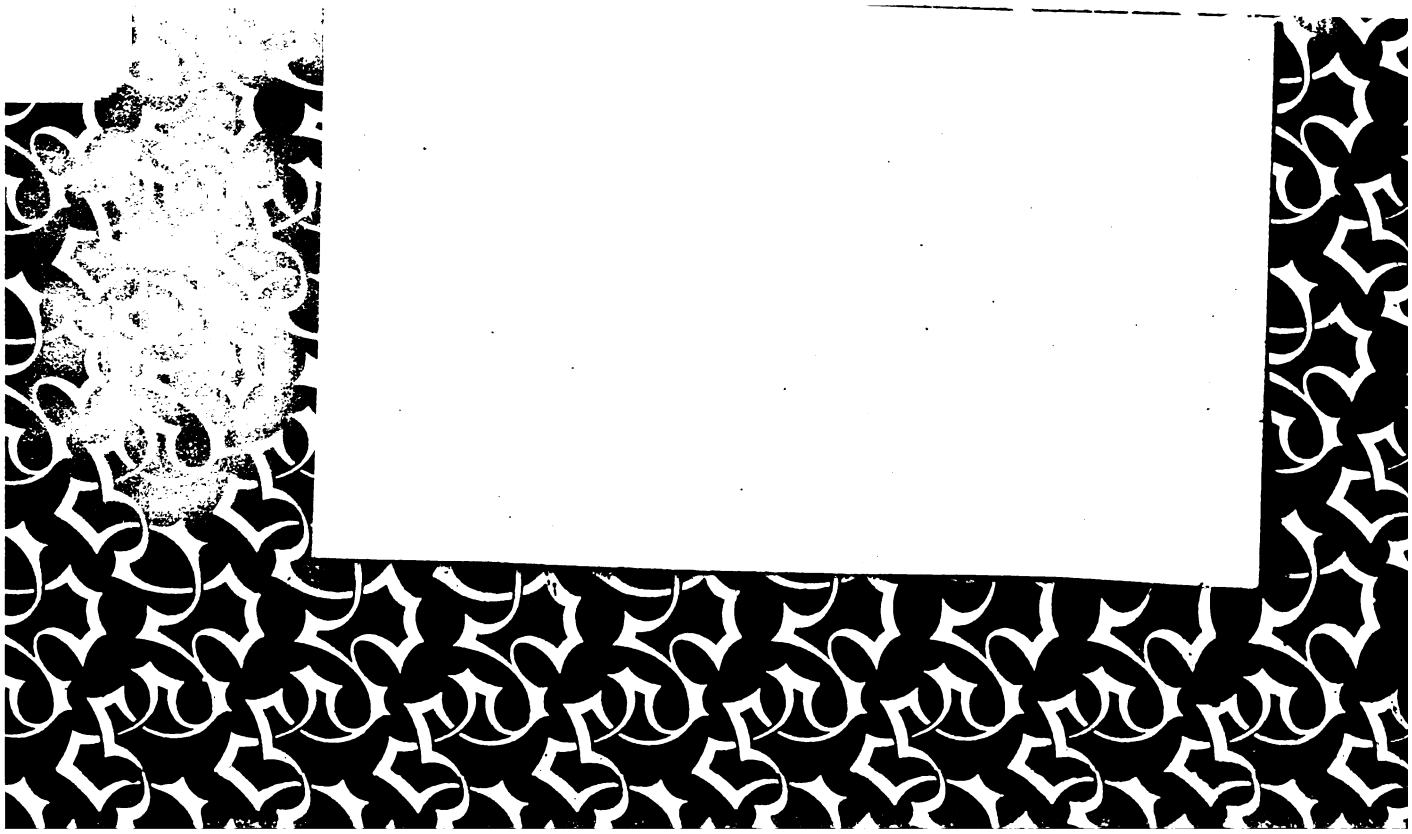
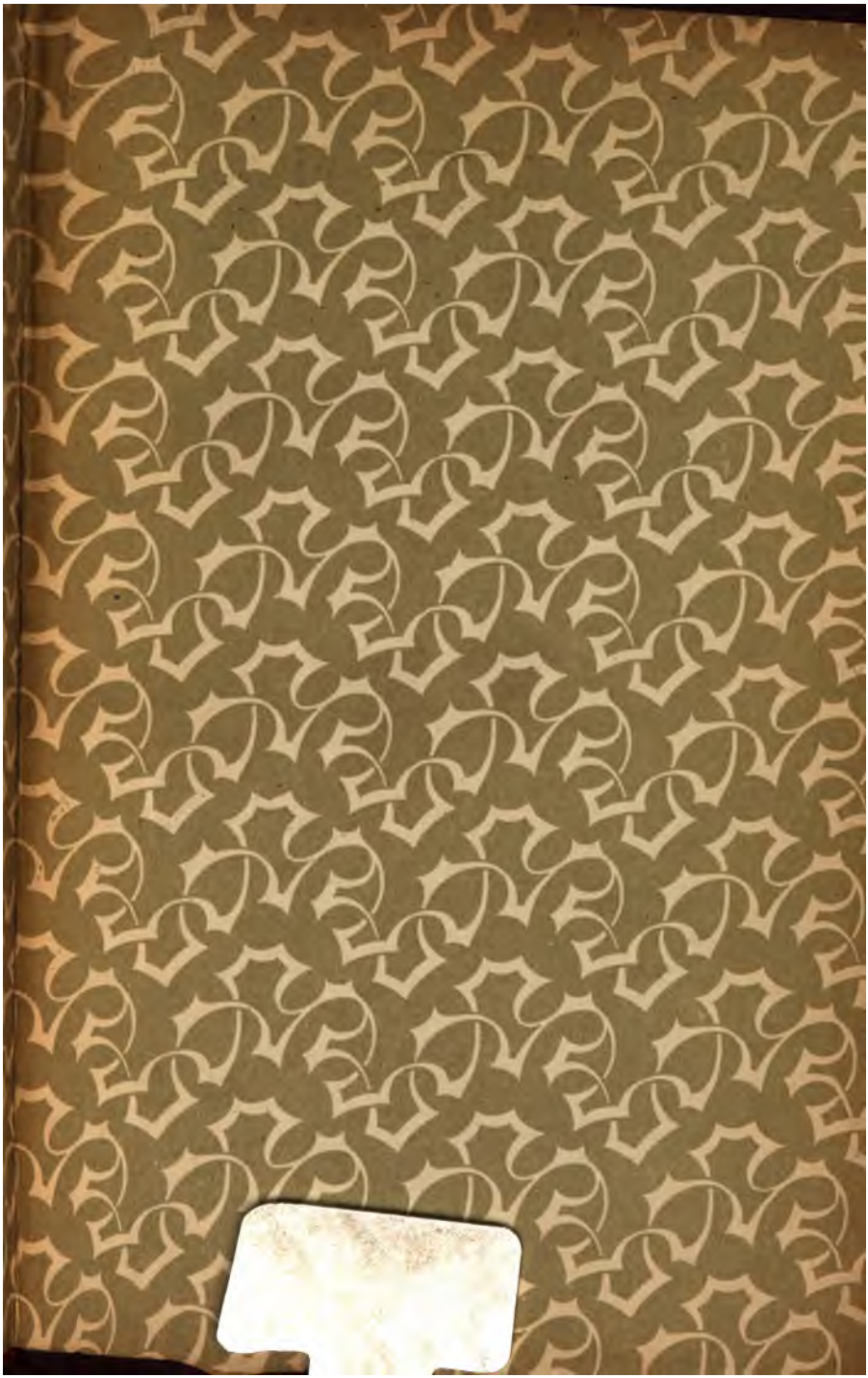
W.

Wafthrudnir 57
Wala 89
Wali 141
Walcheren 178
Waldburg 29
Waldelfen 48
Walhall 13
Walküre 24
Walpurgisnacht . . . 206
Wanengötter 117
Waſſerelfen 46
Waſſermann 47
Waſſerrieſen 59
Waſſervogel 207
Watzmann 62
We 183
Wechſelbalg 42
Wednesday 81
Wegtamr . . . 84, 131
Weihnachtsbaum . . . 215
Weiße Frau 22
Weisſagung 20
Welterneuerung . . . 196
Weltkrieg 118
Weltſchöpfung 181
Weltuntergang 191
Werdandi 32
Werwolf 19
Weſtri 186
Wicht 50
Wichtelmännchen . . . 38
Widar 159
Widolf 62
Wieland 43
Wieſel 18
Wigrid 194
Wilde Frauen 49
Wilde Jagd (Gjaid) . . 74
Wili 183
St. Willibrord 139
Willy with the wisp . 16
Windkatze 50
Wingolf 28
Wingthor 93
Wimiler 165
Winterſonnenwende . . 211
Witheri 160
Wodan=Odin 71
Wode 72
Wödenheer 74
Wodansberge 75
Woensdag 81
Wolf 19, 50
Wolkanthrut 26
Wölſungen 145
Wolterchen 45
Wuetes Heer 74
Wünſchelrute 209
Wunſchſöhne (Einherjar) 28
Wunſchtöchter 28
Wuotan 72
Wurd 31
Wütendes Heer . . . 63
Wyenacht 213
Wyewaſſer 214

Y.

Ydal 158
Ydalir 158
Yggdraſil 188
Ymir 182
Yngwi=Freyr 121
Ynglinger 121
Yuleklog 215

Z.

Ziege 50
Ziu (Tius) 64
Ziuleute 67
Zisburg 67
Zistag 67
Zwerge 41, 186
Zwölfnächte . . . 23, 212

Gebr. Adolph & Co., Dresden-Löbtau.